

# RAN

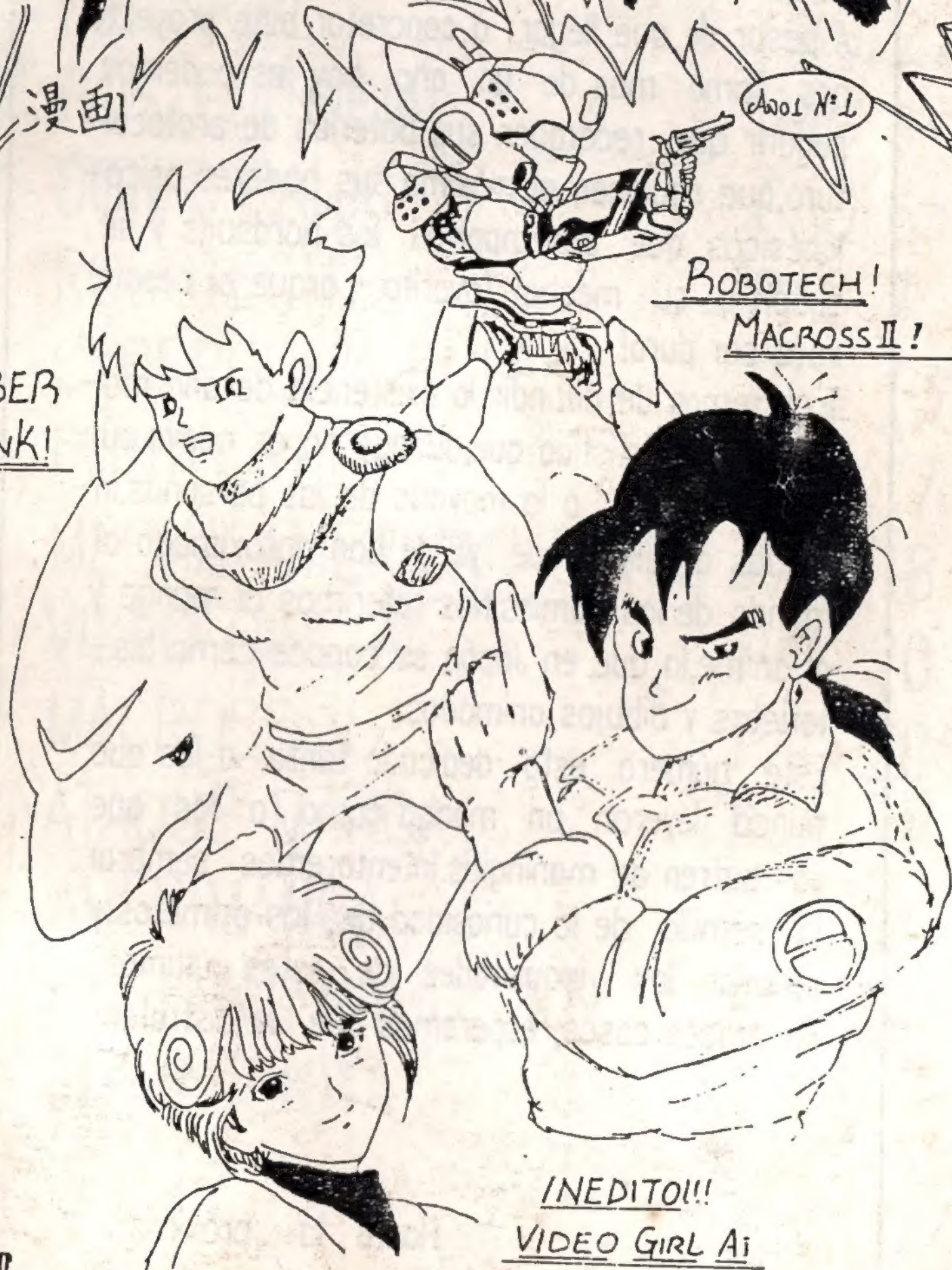
漫画

AWOL N°1

ROBOTECH!

MACROSS II!

CYBER  
PUNK!



INEDITO!!!

VIDEO GIRL Ai



ULTRA-FANZINE DE MANGA Y ANIME



# EDITORIAL

Hola ! Bienvenidos al primer número de RAN. A pesar de que llegar a concretar este proyecto nos tomó más de un año hoy les podemos sugerir que recarguen sus baterías de protocoltura, que agudicen al máximo sus poderes psíquicos, que desempolven los hardsuits y se suban a su mecha favorito, porque el desafío va a ser duro!

Trataremos de difundir la existencia de una manifestación artística que, aunque no es nueva, aún resulta ajena a la mayoría de las personas, incluidas aquellas que ya se han aproximado al mundo de los comics. Nos referimos al manga y al anime, lo que en Japón se conoce como historietas y dibujos animados.

Este número está dedicado tanto a los que nunca leyeron un manga como a los que ya sufren de meningitis. Intentaremos sembrar la semilla de la curiosidad de los primeros y renovar las inquietudes de estos últimos. En ambos casos, esperamos que la disfruten!

Hasta la próxima.



HACEMOS RAN

GABRIEL F PLATAS  
LI CHIEN CHUANG  
PATRICIO F LAND

COLABORARON EN  
ESTE NUMERO

MARCELO ROMERO  
EDUARDO ORENSTEIN

RAN es una publicación  
sin fines de lucro. Todos  
los derechos reservados.

Correspondencia, contri-  
buciones o sugerencias,  
enviar a

B. MITRE 1963 DEPTO 2  
(1712) CASTELAR

0

TUCUMAN 3775  
12 H (1189) CAP FED



# CONTENIDO

AÑO 1 NUMERO 1



EDITORIAL	PAG 2
POS EDITORIAL	PAG 4
DON'T PANIC	PAG 6
ROBOTECH	PAG 7
CYBERPUNK RULES	PAG 13
PUNTO REFLEX	PAG 17
MECHA AMERICAN STYLE	PAG 18
VIDEO GIRL AI	PAG 20
MACROSS II	PAG 26
ATAQUE MANGA	PAG 31
AMERIMANGA	PAG 34
NOS ENTERAMOS EN	PAG 39
EL HARUKIYA	





# POS EDITORIAL

Volviendo a casa, mientras espiaba a través de la ventana del colectivo, pude ver un grafitti que me arrancó de mi estado semi catatónico. 'AKIRA ROCK' aullaba la pared, con trazo inseguro.

Una semana atrás una publicación local (no tan interesante) presentaba una nota referida a los mangas y al anime; y por televisión se emitió, no hace mucho, un breve compilado del making de Akira.

A este paso dentro de poco, espero, en los negocios ya no lanzarán miradas confusas cuando preguntemos por los manga. Será cuestión de tiempo para que esta palabreja se haga de uso popular.

Pero les propongo adelantarnos a esos días para descubrir, ahora, el significado de la misma.

Manga fue el término con que bautizaron a los primeros dibujos de matiz caricaturesco en el país del sol naciente.

Con el tiempo cobraría un sentido más amplio hasta equipararse con el concepto que nosotros le damos al término 'historieta' o que en otras partes conocen como 'comic'. Hasta finales de la segunda guerra los mangas no eran numerosos en Japón (al parecer Mac Arthur había llegado con su colección personal de superhéroes) y durante los años de la postguerra no había demasiados trabajos autóctonos. Debido a la recesión económica que experimentaba el país durante la década del cincuenta las obras de los dibujantes japoneses debían ser adquiridas en negocios especializados y constituían una fuente de distracción y de propagación de la palabra escrita -manga es cultura!-.

Hubo que esperar hasta que Osamu Tezuka, hacia 1960, canalizara el fuerte caudal artístico norteamericano hacia una forma de expresión menos occidentalizada. Así el creador de Astroboy preparó el camino para las generaciones siguientes, que hoy en día pueden aportar su talento en publicaciones semanales que alcanzan a vender casi seis millones de ejemplares por año.

Ahora los mangas tienen unas cuatrocientas hojas promedio y son ávidamente consumidos ya que sus historias continúan (a veces ad infinitum) de un número a otro durante varios años. De la veintena de títulos que se incluyen en un mismo manga las mejores historias o las de mayor aceptación ganan el derecho de aparecer en prolijas recopilaciones donde la calidad de impresión y del papel son notablemente mejores que las de tirada normal.

Aunque existen mangas para todos los gustos, temáticas, edades y sexos las historias más difundidas fuera de Japón son aquellas que se publicaran (o publican) por las poderosas editoriales Shueisha, Shogakukan o Kodansha ya que las versiones originales deben ser 'procesadas' para que el lector occidental pueda apreciarlas y las empresas encargadas de realizar esta difícil tarea son las que poseen contratos exclusivos con los tres colosos arriba mencionados.

Esta 'occidentalización' de los mangas comprende varios aspectos, todos estrechamente relacionados. Tenemos por un lado el aspecto técnico: el japonés es un idioma que se escribe verticalmente, en forma de columnas, y debe leerse



empezando por la derecha, de abajo hacia arriba (si, sugiero leer de nuevo esta parte!). Además los cuadrillos o viñetas, que componen una página de manga se leen de derecha a izquierda; y todas estas páginas se disponen en forma inversa a la que estamos acostumbrados de manera que un manga empieza donde para nosotros terminaría.

Editoriales como Viz Communications, Dark Horse o la pionera Eclipse (en los Estados Unidos) resolvieron este inconveniente imprimiendo las páginas como si se vieran reflejadas en un espejo.

El segundo aspecto se refiere a la traducción: muchas veces las historias originales se basan o hacen referencia a mitos o creencias orientales que no tienen equivalente en nuestra cultura. En estos casos los traductores deben recurrir a notas aclaratorias al pie de página para ponerlos al tanto de lo que está sucediendo. Peor aún es cuando deben lidiar con juegos de palabras o comentarios humorísticos; en estos casos se suele optar por reemplazar las expresiones originales con bromas o chistes netamente americanizados. Además las onomatopeyas resultan ilegibles y se deben redibujar las viñetas para borrar la grafía nipona y en su lugar poner un clásico KBOOM! Inclusive se ha experimentado colorear los dibujos ya que con excepción de algunas pocas páginas especiales los mangas son realizados íntegramente en blanco y negro. La colorización responde principalmente a satisfacer los gustos de los norteamericanos y europeos.

Tras todas estas adaptaciones y cambios cabe preguntarse por qué las historietas orientales están cobrando un auge cada vez mayor entre nosotros. La respuesta es sencilla: se debe a que detrás de tanta parafernalia, de tantos ingenios mecánicos y monstruos los mangas, esencialmente, cuentan histo-

rias. Historia de amor, de aventuras, amistad o venganza.

Estos sentimientos no necesitan de traducciones.

Pero aún podemos ir más allá! Cuando un manga se convierte en algo verdaderamente popular sufre una extraña mutación: abandonará el papel reciclado para resplandecer en el celuloide. Así pasa a convertirse en 'anime'. Esta palabra hace referencia a lo que nosotros conocemos generalmente como dibujos animados. Sin dudas hemos disfrutado de muchos mangas en su forma de anime, aunque sin saberlo (como en el caso de Astroboy). El anime viene en tres sabores: series de televisión, ediciones exclusivas en video cassettes (OAV) y largometrajes para cine.

Actualmente las series creadas para la televisión deben hacer frente a varias dificultades. Contrariamente a lo que parece no es tan fácil sobrevivir en este medio. Primero deberán cumplir con las expectativas de su creador (el artista original, autor del manga, deberá dejar a sus personajes en manos de un gigantesco grupo de dibujantes, técnicos y empresarios a quienes no siempre podrá supervisar). Luego la serie deberá sostener el apoyo inicial de los sponsors (que medirán el éxito o el fracaso según la cantidad de merchandising que puedan vender: maquetas, remeras, juguetes, etc, etc) y aún cuando esto sea un hecho deberán asegurarse un buen promedio de rating. Muchas de las mejores series han fracasado en este aspecto y por lo tanto se vieron canceladas antes de poder llegar a concretar una historia.

Si bien muchas veces la audiencia no era lo suficientemente importante como para justificar su existencia en los



pantallas de televisión, algunos proyectos sobrevivieron gracias a los equipos hogareños de video. Así surgieron los OAV, producciones destinadas a un mercado menos competitivo. Básicamente un OAV puede presentar una obra inédita o nuevos capítulos de series que pasaron fugazmente por la televisión. La calidad de la animación es mejor que la de los seriales aunque sin llegar a la de las superproducciones destinadas a la pantalla grande.

Hoy en día hay muchísimos títulos exclusivamente en OAV (algunos de ellos ya dieron el salto 'al revés' pasando de este formato al televisivo!) Quizás el principal inconveniente de los Original Animation Video es la relación duración-precio. La mayoría de las producciones no duran más de media hora y sus precios son bastante elevados (de casi un dólar por minuto!). Finalmente tenemos los largometrajes. Pueden ser historias nuevas, continuaciones de otras películas, proyectos paralelos a una serie de televisión o a un OAV, es decir, no hay reglas fijas. Lo que sí es una constante es la calidad (ampliamente superior a la de los otros formatos) y la duración que siempre se aproxima a las dos horas. Lamentablemente sólo una pequeña parte de ellos llega a tener estreno en las salas cinematográficas del mundo y en la mayoría de los casos habrá que conformarse con verlos en video.

Sin dudas las calles de Buenos Aires aún no están plagadas de grafitis como el que mencioné al abrir esta nota, pero allá, entre la muchedumbre yo escucho agitar muchos aerosoles.

PATO CHAN

**DON'T PANIC!**

Seguramente a lo largo de estas hojas encontrarán algunos términos bastante extraños. En esta sección trataremos de aclararlos.

**ANIME**: palabra japonesa para definir animación o dibujos animados.

**MANGA**: es el término japonés para los comics. Muchos de estos manga son adaptados en anime.

**DUBBING (DOBLAJE)**: traducción de un anime a otro idioma usando voces de actores locales.

**SUBTITLED (SUBTITULADO)**: traducción de un anime a otro idioma utilizando subtítulos en la parte inferior de la pantalla dejando la banda sonora intacta.

**OAV / MOV / OVA**: Original Animation Video. Una producción de anime que sale a la venta directamente como video sin tener una versión previa para cine o televisión o como complemento de alguna creación previa.

**MECHA**: este concepto hace referencia a todo aquello que involucre aparatos y diseños mecánicos que puedan verse en un manga o anime.

**ASPECT RATIO**: proporciones del rectángulo de la imagen (en la pantalla). La mayoría de las producciones para cine tienen un AR de 1.66:1, esto indica que la imagen es 1.66 veces más ancha que alta.

**LETTERBOX**: con esta palabra se describe el método en que un film con un AR mayor a 1.31:1 (el AR de una pantalla de TV) es comprimida para que la imagen 'entre' en la televisión. Esto causa que aparezcan bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.

**OTAKU**: 'fanático obsesionado', en nuestro idioma.



# ROBOTECH

LA GENESIS DE UN CLASICO

El fenómeno mundial de Anime, y por supuesto de Manga, que hoy se conoce en todo el mundo occidental, seguramente surgió tempranamente tras el suceso arrasador del serial 'Robotech'



DANA STERLING

Esta serie dejó absortos a la mayoría de sus espectadores, ya que la calidad de su dibujo, sumado al vértigo de su acción casi 'non-stop' junto con su profunda (complicada) y adulta trama, no eran para nada comunes en las monótonas pantallas de TV mundiales, cabe destacar que estos ingredientes que parecieron tan revolucionarios en su momento son ahora elementos frecuentes en cualquier dibujo de procedencia nipona.

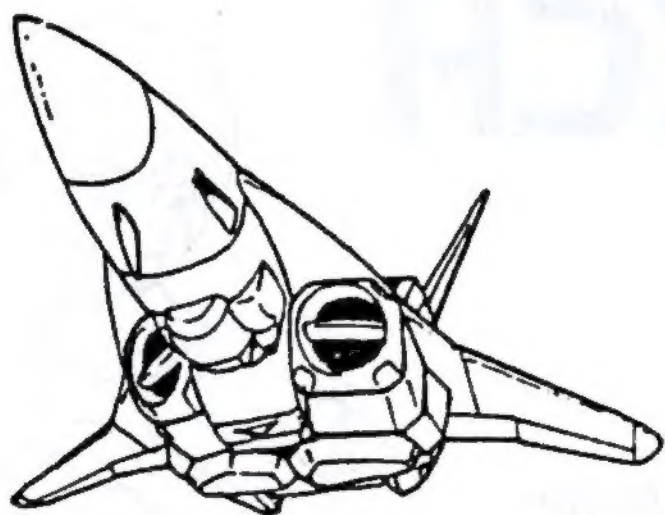
El resultado de este hecho fue el surgimiento de una cantidad inmensurable de leales, fieles 'fans' alrededor de todo el planeta que hasta hoy día mantienen viva la flama de Robotech, y que han expandido sus horizontes en busca de otras producciones de similares características convirtiéndose en ávidos consumidores de Manga y Anime.

Pero cómo comenzó Robotech? ¿Cuál es su historia? Estas dos preguntas son las principales fuentes de este artículo, y que se contestarán en las siguientes páginas.

Robotech tuvo su nacimiento en el ya casi lejano 1985, producto de una coproducción entre la compañía americana 'Harmony Gold USA Ltd' y su asociada japonesa 'Tatsunoko Productions Co', la serie compuesta por 85 capítulos de 20 minutos de duración aprox. (sin cortes, por supuesto) se subdivide en tres partes en diferentes secuencias de tiempo, que en líneas generales cuentan la invasión a la Tierra por razas alienígenas con su consecuencia inmediata: la guerra. Estas tres historias, la primera, segunda y tercera guerra Robotech, luego serían conocidas en su adaptación a los comics como 'RT: The Macross Saga' (La saga de Macross), 'RT: Masters' (Amos o Maestros) y 'RT: The new Generation' (La nueva generación) respectivamente editadas por la compañía independiente 'Comico'.

Aunque para sorpresa y decepción de muchos, Robotech no fue un producto original, su verdadero origen fueron tres





ALPHA WARRIOR

seriales totalmente japoneses (donde los norteamericanos no metieron sus manos para nada), y absolutamente independientes entre sí. Sus historias no estaban relacionadas como se pudo apreciar en Robotech.

La explicación a este singular hecho se debe a que cuando la Harmony Gold quiso poner en el mercado televisivo estadounidense la serie 'Superdimensional Fortress Macross' (Fortaleza Superdimensional Macross) que constaba de 36 episodios, se encontraron con que para que el dibujo fuese aceptado por el sindicato de animación debía contar como mínimo con 65 capítulos. Para esto Carl Macek, productor de la Harmony y principal responsable del proyecto se vio obligado a buscar otras series de características similares 'Macross' para completar los episodios faltantes. Las elegidas resultaron ser 'Superdimensional Cavalry Southern Cross' (Caballería Superdimensional Cruz del Sur) de 23 capítulos y 'Genesis Climber Mospeada' (Ascensión Génesis Mospeada) completando con 25 más, como resultado el producto final fueron 84 episodios sin hilación alguna, salvo una cantidad considerable de características análogas, como los diseños de mecha, ambientación militar, etc.

La continuidad requerida por la trama fue dada por una brillante y muy inteligente reescritura de los guiones, no modificando demasiado los conceptos originales de las series, manteniendo vivo su espíritu, también adaptando algunas cosas más 'a lo occidental' como en el caso de los nombres de los personajes, citando un ejemplo, 'Hikaru Ichijo' pasó a llamarse 'Rick Hunter' o también suprimiendo algunas escenas de inocente nudismo, no consideradas aptas para el público infantil al que 'supuestamente' iba dirigido y digo 'supuestamente' porque en este hemisferio se tiene la ridícula creencia de que los 'dibujos animados' son sólo para 'niños', craso error, ya que estos 'dibujos' cuentan con tramas lo suficientemente adultas para que un 'niño' no las comprenda satisfactoriamente. No está de más decir que en Japón el cine de animación está dirigido a todas las edades y sin restricción de esta índole y que algunas series son consideradas de culto, tal como lo son aquí algunos filmes de acción 'en vivo'.



NOVA SATORI





LYNN MINMEI

Dejando la crítica a esta sociedad a un lado y volviendo al tema de este artículo, la reescritura de la historia fue llevada a cabo por un extenso número de guionistas bajo el liderazgo de los mismísimos Carl Macek y Steve Kramer. Otro punto digno de mencionar es la musicalización, la cual también se suplantó en forma integral para poder abarcar las tres series en forma homogénea, trabajo realizado magistralmente por Ulpio Minucci en su mayoría y en menor escala por Arlon Ober y Alberto Rubén Estevez. Con el agregado de unas pocas escenas compaginadas para solventar algunos huecos impuestos por la falta de continuidad, se llegó de este modo a los 85 episodios. El producto resultante fue lo que se conoció con el nombre fi-

## INVID WARRIOR



nal de Robotech y aunque parezca un tanto increíble el nombre de este serial tampoco surgió al azar sino que se debió a un problema de patentes, ya que para sorpresa de Macek y la Harmony, al querer poner su 'Macross' en el aire se encontraron con que alguien ya tenía los derechos en USA, resultando ser la compañía de modelos a escala (kits para armar) Revell, la cual poseía una línea de modelos de las principales series de animación japonesas, la cual incluía Macross. Dicha línea llevaba el nombre genérico de Robotech, adoptándose así este título para el producto final que había realizado Harmony Gold, beneficiándose doblemente ya que se libraban de una pugna por los derechos con Revell y se garantizaban una difusión más amplia gracias al merchandising ya vigente en las calles.

En cuanto a las personas más destacadas en la creación original de estas tres sagas, que permanecen anónimas en los créditos de la serie, casi injustamente ignoradas, se pueden encontrar con artistas famosos como Haruhiko Mikimoto, en los diseños de los personajes de la primera secuencia de la historia (pertenciente a Macross). A él se deben personajes memorables como Lynn Minmey, Rick Hunter o Lisa Hayes. También encontramos a Shoji Kawamori en los diseños de los mecanismos, responsable de los Veritech y el imponente SDF1 entre muchos. Kawamori fue también el escritor de los guiones originales de Macross.





SCOTT, ROOK y LANCER  
EN SUS CYCLONES

En la segunda etapa (Southern Cross) podemos encontrar a Yoshiyuki Tomino célebre por la extensa saga de 'Gundam' en el desarrollo de los libros y por último en la tercera parte (Mospeada) contamos con Hideke Kakinuma cumpliendo similar rol que Tomino.

Cumplida la historia real o la de 'detrás de la escena' que tuvo Robotech, quedaria como corolario decir algo con respecto a su trama, para aquellas personas que no han tenido conocimiento de esta gran saga, (sinceramente dudo que sean muchas) ofreciéndoles una rápida esquelita de su historia.

### PRIMER GUERRA ROBOTECH

En 1999 una nave alienígena se estrella contra la Tierra, en ella se descubre una nueva ciencia y tecnología llamada Robotech, que sería adoptada por los terrestres. Luego de 10 años de investigación y desarrollo la nave es restaurada (rebautizada SDF-1) temiendo un posible ataque alienígena. En su vuelo inaugural una fuerza extraterrestre, los Zentraedi, atacan la Tierra para recuperar la nave con sus secretos tecnológicos. La nave es obligada a despegar para alejar a los invasores de la Tierra, utilizando un dispositivo Robotech no probado para escapar (la Transposición) que un una falla lleva a la nave a un punto lejano de la órbita de Plutón.

El resto de la historia cuenta la travesía del SDF-1 en su regreso al planeta de los humanos, combatiendo las fuerzas Zentraedi teniendo su punto culminante en nuestro planeta natal.

El personaje que mayormente sigue la trama es un joven piloto civil, Rick Hunter que es involucrado accidentalmente en la contienda y que luego se une a las Fuerzas de Defensa Robotech como piloto de un caza Veritech. Aunque ya de por sí la trama generada por la amenaza



RICK HUNTER



Zentraedi es atrapante, el agregado de una fuerte carga emocional generada por la vida personal de Rick Hunter lo hace mucho más, en la cual vive un casi eterno triángulo amoroso entre dos mujeres, Lynn Minmei, una joven a la cual salvó la vida durante el ataque inicial Zentraedi y que luego se transformaría en una gran estrella de la música y Lisa Hayes su oficial superior. Estos tres personajes nos mantienen en vilo hasta el último capítulo donde se aclara su relación.

## SEGUNDA GUERRA ROBOTECH

Quince años después de la guerra contra los Zentraedi, una pequeña pero poderosa flota de naves alienígenas, pertenecientes a los Amos Robotech, los dirigentes de los Zentraedi atacan el planeta en busca de la fábrica de Protocultura, la sustancia casi vital para la robotecnología. Ya no están los héroes de la primer guerra para defender la Tierra, pero en su lugar encontramos a una diferente generación de descendientes para hacerlo. Los protagonistas principales son el decimoquinto escuadrón de Hoverlanques, liderados por una dinámica joven llamada Dana Sterling hijo de un humano y una zentraedi (Max y Miriya Parino cuyas historias se relatan en la primer guerra Robotech). Los acontecimientos giran alrededor de este escuadrón en su constante batallar con los Amos Robotech, desde el punto de vista particular de Dana, quien sufre una constante confusión de sus lealtades entre su parte humana y su parte alienígena; agregándose después a su dilema su enamoramiento, casi platónico, hacia un espía de los Maestros, Zor Prime, clon del científico que descubrió la Protocultura y líder de las fuerzas enemigas. La conclusión de esta historia nos reserva un final más que inesperado.

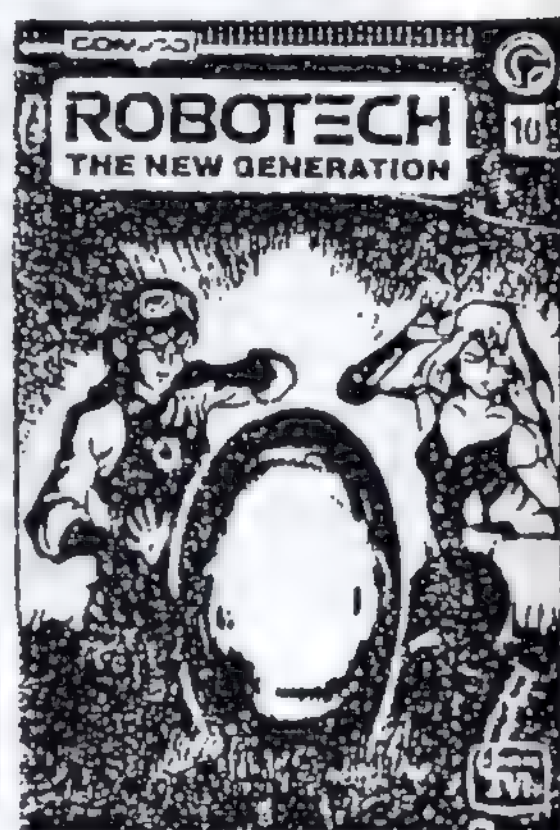
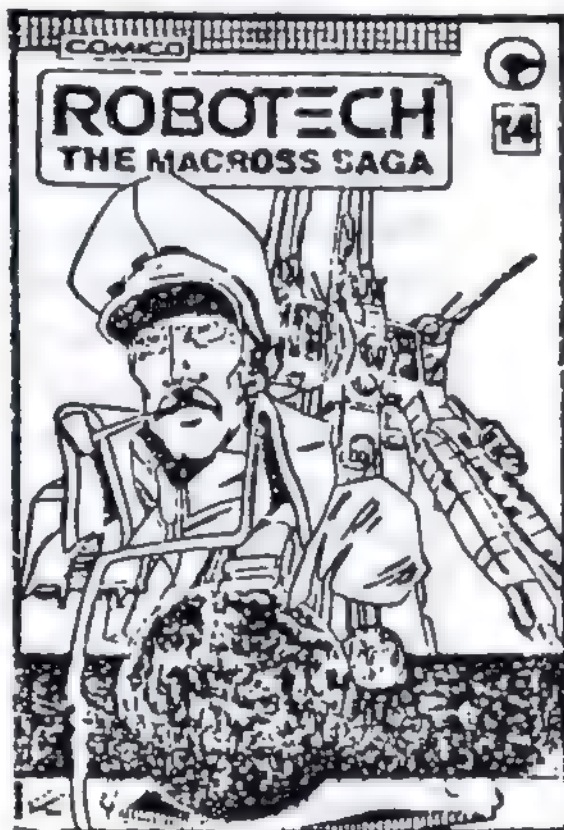
## TERCER GUERRA ROBOTECH

Tiempo después de la derrota sufrida por los Maestros de la Robotecnía, la Tierra es asediada y conquistada por una temible raza enemiga de los propios Amos Robotech, los Invid, quienes han venido en busca de la Protocultura, la cual es su principal fuente alimenticia. La historia da comienzo cuando una flota de la Fuerza Expedicionaria Robotech regresa a la Tierra para liberarla de los Invid, la cual falla en su cometido y es destruida, sobreviviendo solo un soldado, de nombre Scott Bernard, el cual cae con su Veritech en algún punto de Sudamérica.



VERITECH FIGHTER





PORTADAS DE LOS COMICS  
PUBLICADOS POR COMICO

A estas alturas es probable que algunas ideas extrañas se hayan infiltrado en vuestros cerebros. Estas ideas pueden inducir a cuestionamientos, tal vez parecidos a los siguientes:

- 1)'DE QUE ESTAN HABLANDO?
- 2)'QUE ESTOY LEYENDO!?
- 3)'COMO PODRIA CONSEGUIR MAS MATERIAL DE MI MANGA/ ANIME FAVORITO?
- 4)'COMO PODRIA LEER/VER LAS OBRAS MENCIONADAS EN LOS ARTICULOS?
- 5)'COMO PUDE SOPORTAR TANTO TIEMPO VIENDO LOS DIBUJITOS DE WALTER LANTZ?

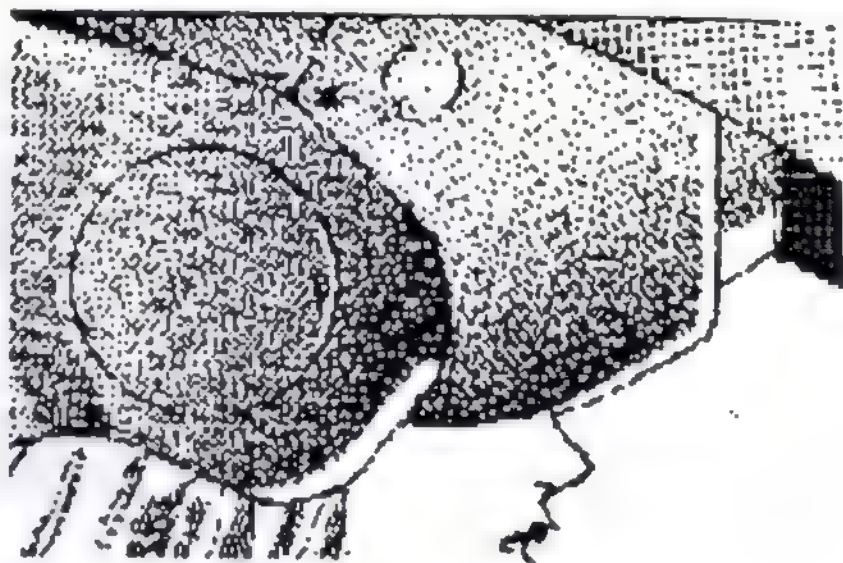
No todas las preguntas tienen respuestas, pero en la redacción estamos trabajando para satisfacer algunas de ellas (especialmente la 3 y 4). Una buena idea sería escribirnos para ponerse en contacto con nosotros; otra es no perderse el siguiente número de RAN donde encontrarán una solución a todas estas desgracias!

Tomando la batalla con los Invid como algo más que personal, debido a que su prometida Marlene Rush, resulta asesinada por ellos, comienza su larga travesía hacia América del Norte en busca del centro neurológico de los Invid: el punto Reflex. Scott va realizando en su camino todo tipo de actos de sabotaje hacia la raza invasora, acompañado por otros singulares personajes que se unen a él en su lucha. Algunos soldados, otros rebeldes, cada uno de ellos con fuertes historias personales nos llevan a un epílogo emotivo y un poco distinto al esperado.

Quizás los conocedores y adictos quedarán un poco decepcionados con este pequeño resumen, pero como ya dije anteriormente es sólo una 'rápida eskeleta' (muy rápida) de la trama, como introducción a los no conocedores. Para los demás no decepcionarse, o seguro que la última palabra sobre Robotech no está dicha aún y todavía falta mucho por decir...

G.F.P





# CYBERPUNK RULES !

Cyberpunk es un término que sin dudas se ha puesto de moda. Tal vez porque suena a rebeldía, quizás por parecer futurista o simplemente por ser lo bastante ambiguo como para rotular todo un diverso género de manifestaciones, desde literarias hasta musicales, sin necesidad de ahondar en mayores precisiones.

En realidad la palabra fue acuñada a partir de la segunda mitad de los ochentas cuando en las páginas de algunas revistas de ciencia ficción, mayormente de corte underground, fueron apareciendo esporádicamente algunos relatos que imprimieron sangre nueva a la literatura del género. Estos cuentos proponían una atmósfera no demasiado distanciada de la clásica ambientación a lo Blade Runner pero con mayor incipiente en el aspecto tecnológico, hasta tal punto de estar plagada de referencias y terminología poco clara para aquellas personas no familiarizadas con la jerga o el ambiente informático, pero que constituían deliciosas pizcas de complicidad con el lector que solía pasar algún tiempo tras la pantalla de un monitor.

Con el correr del tiempo y con el advenimiento de nuevas historias sus principales autores William Gibson y Bruce Sterling dejaban traslucir cada vez más sus sospechosos conocimientos de hacking, aunque sin llegar a ahondar lo suficiente como para de alguno de sus cuentos una confesión por escrito. (El último trabajo de Sterling de no ficción abarca la problemática de la piratería informática y la seguridad de los sistemas de información.). Así en 1984, con prosa algo tosca y por momentos hasta confusa, Gibson establece los reglas del juego a lo largo de su primer novela, *Neuromancer*, haciendo que el cyberpunk formalice su existencia. Más tarde dos secuelas *Count Zero*

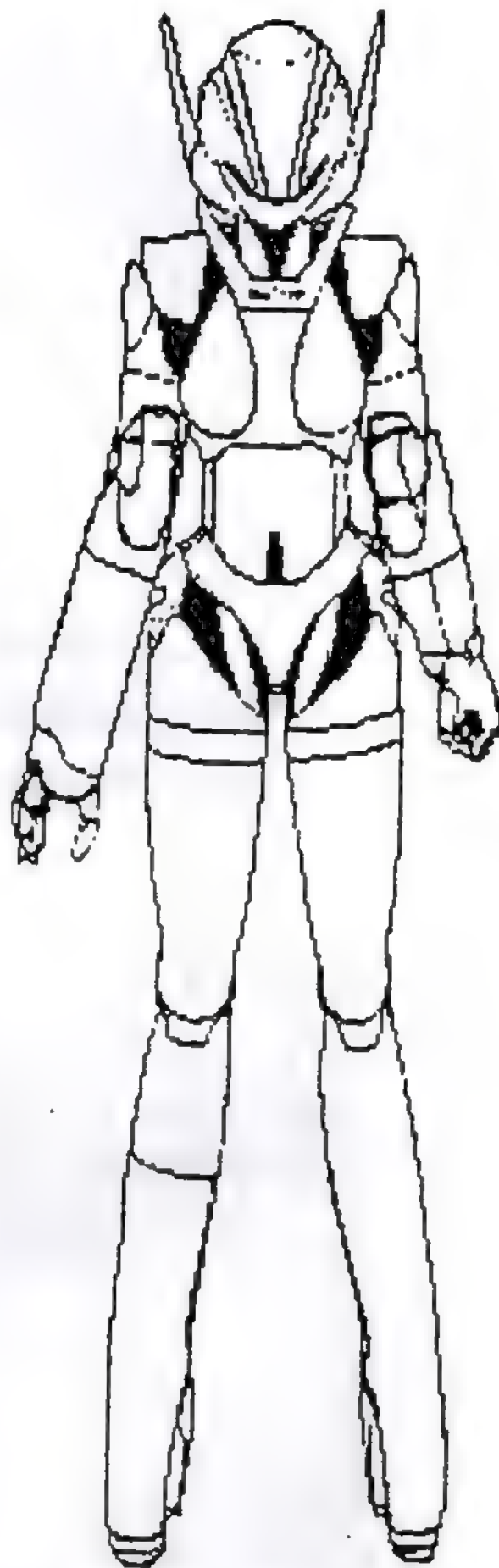


y Monalisa Overdrive complementarían a la primera.

El por qué de la trascendencia de estas ideas al ámbito de la animación o el manga no es advenedizo, ya que desde el principio Gibson nos describe una sociedad netamente dominada por la presencia japonesa, en el idioma, en la tecnología, en los amentos, en las costumbres, en la angustia diaria por sobrevivir y en la opresión.

En este contexto, obras como Appleseed, Ghost in a Shell, Silent Möbius, Bubblegum Crisis y Bubblegum Crash deben sus orígenes a este movimiento, aunque en la mayoría de los casos no se puede negar que han contribuido a mantener viva la llama. Aunque la trama de Appleseed no se encuentra decididamente inmersa en una ambientación cyberpunk "clásica" hay varias referencias. Podemos encontrar algunos humanos que lucen implantes craneales y zócalos microsoft (o comoquiera que se llamen en el universo de Masamune Shirow) que habilitan al portador a utilizar software para potenciar sus habilidades mentales.

Este manga sería el puntapié para que el mismo dibujante y guionista profundice aún más en el género llegando a crear un trabajo absolutamente cyberpunk como lo es Ghost in a Shell (También conocida como Patrulla Especial Ghost). En ella un grupo de policías comando, miembros de un escuadrón de elite, hacen uso de la alta tecnología para llevar a cabo sus misiones. Aquel que haya leído a Gibson se reencontrará con el cyberspace, los trajes de policarbono mimético, las inteligencias artificiales, los anteojos espejados y hasta algún que otro virus, aunque todo ello encarado desde una perspectiva poco más que inquietante ya que esta Patrulla Especial está compuesta por cyborgs y en definitiva son las máquinas y no los humanos los que se valen de estas herramientas.



Priess enfundada en su HardSuit  
(Bubblegum Crisis)



Así ellos pueden estar en contacto y entrar o salir del c-space sin necesidad de estar vinculados físicamente a una consola.

Bastaría con hechar un vistazo a la introducción de la serie, donde, como en *Neuromancer*, un personaje similar al de Molly encarnada por una cyborg femenina debe desempeñar una tarea táctica enfundada en su traje de nimesis termo-óptica siendo asistida 'on line' por el resto del equipo. Shirow también insiste con el tema de los microchips biológicos, concepto previamente abordado por Gibson en *Count Zero*.

Si desviamos la mirada hacia las páginas dibujadas por Kia Asamiya nos encontraremos subyugados por un futuro casi idéntico al descrito en la película de Ridley Scott aunque a partir de la tercera entrega de la serie la trama se inclina decididamente por una historia donde la acción transcurre entre idas y venidos del cyberspace (ahora rebautizado como 'espacio lógico') mediante la asistencia de super computadoras y maquinarios capaces de transportar a la protagonista, Lebia Maverick, tras los pasos de un vaquero de consola que rápidamente se hace con el control de la totalidad de las redes de datos de Tokio.

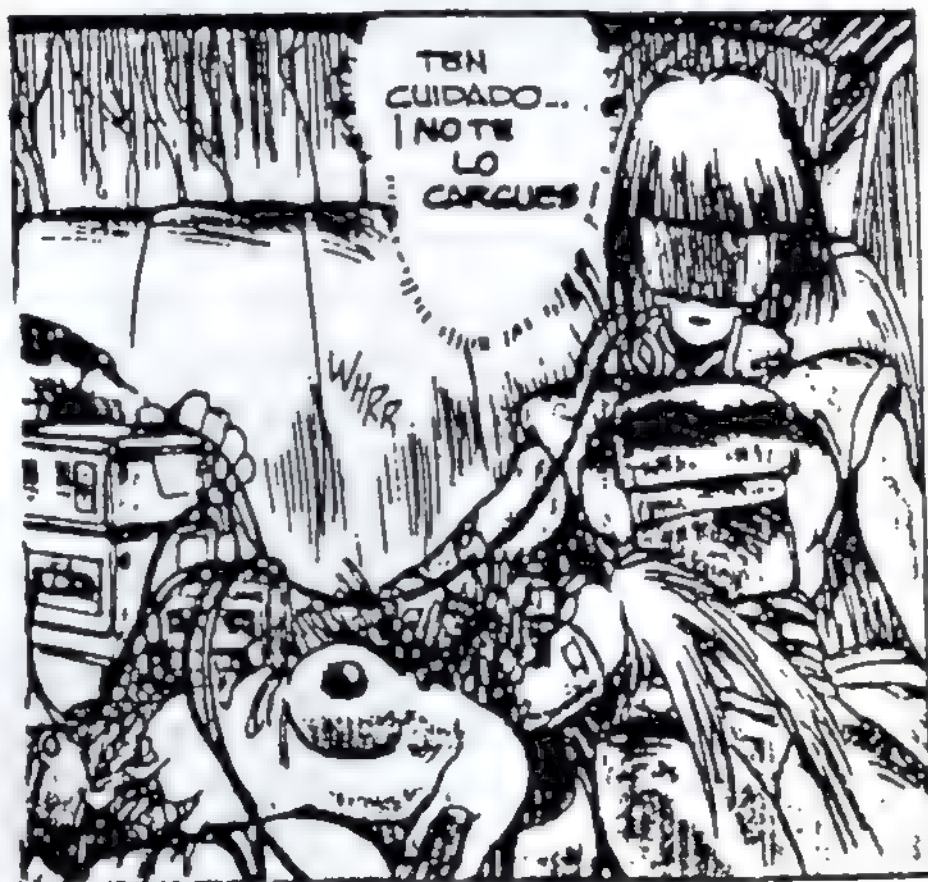
Asamiya pone su granito de arena virtual al dotar a la protagonista de la capacidad de acceder a un satélite personal utilizándolo como banco de datos privado. Queda claro que Lebia es una visionaria. Abandonando el papel nos ocuparemos ahora del video. En la serie de OAV compuesta por los ocho primeros títulos de *Bubblegum Crisis* y los tres cassettes de *Bubblegum Crash* nos encontraremos con una inteligente y efectiva combinación de ideas extruidas de las principales obras filmicas del género.

Podremos contemplar una Mega Tokio dominada por la poderosa corporación Genom quien fuera la encargada de diseñar y aliborrar las noches niponas con criaturas biomecánicas creadas

básicamente para desarrollar tareas serviles en las colonias espaciales. Es evidente que estos Boomers no son legalmente permitidos y un grupo selecto de policías, la AD Police, se encarga de erradicarlos de las calles. O al menos lo intentan porque cuando las cosas se ponen difíciles no son ellos, sino un misterioso grupo, conocido como The Knight Sabers, los que definen la situación en favor de los humanos.

Los Knight Sabers son en realidad un equipo de cuatro amigas: Priss, Nene Romanova, Linna Yamazaki y Sylla Stingray que gracias a sus poderosos Hard Suits y a la utilización de la tecnología de avanzada pueden hacer frente a la amenaza de las criaturas de Genom. Aunque el personaje más carismático es Priss, quien bascula entre su pasión por la música y su odio incondicional por los Boomers; nos ocuparemos de Nene y Sylla ya que son ellas las que están vinculadas con la temática tratada en esta nota. Nene es la versión de Suzuki Toshimichi de un vaquero de consola, aunque muchísimo más light que la concebida por Gibson. Ella se encarga de infiltrar-

Ghost In a Shell







AD POLICE FILES

se en las bases de datos por petición de Sytia, el líder del grupo, para indagar y anticipar las maniobras del bando contrario.

Aunque no se hace referencia exacta a la existencia de un c-space si podremos ver a las chicas (y a varios boomers - Sytia entre ellos? -) utilizando dispositivos de spex o anteojos espejados, varios tipos de consolas, datagloves, uñas de cuchillas retráctiles, y hasta una IA que amenaza con apoderarse de Mega Tokio.

Youmex, la firma detrás de estas series aún no ha dado por terminada la saga Bubblegum, pero ha incorporado a la serie las historias de AD POLICE, continuando con la misma temática pero vista desde la óptica del grupo parapolicial encargado de mantener a los boomers bajo control. Así Advanced Police Files promete desarrollarse en una atmósfera algo más densa y previa a la formación de los Knight Sabers.

Cabe aclarar que no existe manga original de Bubblegum Crisis o Crash salvo la versión americana de Adam Warren, pero que AD police cuenta con su versión en papel bajo la firma de Tony Takezaki (uno de

los principales nombres detrás de las series animadas).

Finalmente no habría que pasar por alto el hecho de que esta proyección de futuro se ha infiltrado hasta en el universo Robotech (tanto en los comics editados por Malibu - Cyberpirates - como en el libro de Jack McKinney: Robotech The end of the Circle. Allí encontraremos que uno de los protagonistas de la segunda guerra, Loui Nichols, es el líder de un grupo especial de desarrollos roboteconológicos, que no duda en hacer gala de sus modernos implantes craneales.

En general el panorama futurista planteado por los autores orientales resulta bastante más alentador y benévolo que el proyectado por los autores occidentales.

Así, a pesar de todo, siempre llevan la peor parte los ya tan vapuleados edificios de Tokio.

Para aquellos no familiarizados con la terminología empleada anteriormente ofrecemos a continuación algunas notas aclaratorias:

**REALIDAD VIRTUAL (VR)**: simulación de la realidad mediante el uso de computadoras y programas que sumergen al usuario en una ambientación indistinguible de los hechos concretos.

**VAQUERO DE CONSOLA (CONSOLE COWBOY)**: persona que posee una habilidad especial para deambular por el cyberspace en busca de información que generalmente es de acceso prohibido o restringido. Para poder realizar sus actividades hacen uso de consolas especiales de fabricación artesanal o de origen clandestino.



**CIBERESPACIO (CYBERSPACE C-SPACE)** : área virtual donde los hackers o vaqueros de consola desarrollan su profesión. Primordialmente allí reside la información clasificada de las multinacionales que gobiernan el mundo y que se encuentra protegida por técnicas de ocultamiento, trampas y distintos sistemas de defensa. Allí se dan cita todos los usuarios que poseen consolas o computadores que les permiten el acceso, incluyendo algunos viejos vaqueros que perdieron la vida intentando violar algún mecanismo de seguridad.

**IMPLANTES MICROSOFT** : pequeñas unidades rom (memorias) que se conectan directamente al cerebro humano (o animal). Estas tienen la capacidad de aumentar los conocimientos y habilidades del portador de manera inmediata e inconsciente. (Nada tienen que ver con la infame empresa del mismo nombre).

**MIRRORSHADES (SPEX)** : anteojos espejados que proporcionan al poseedor de varias utilidades según los modelos. Pueden ir desde visión nocturna hasta traductores de idiomas.

**SIMESTIM** : artefacto electrónico que resulta ser el sucesor de la televisión. Las señales emitidas pueden ser editadas o no reflejando los pensamientos y sensaciones de quienes los genera.

**INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)** : simulación del raciocinio humano generado a través de la electrónica. Son máquinas con consciencia propia y capacidad de intervenir en la realidad concreta de los seres humanos.

**HACKER** : persona que posee la habilidad y los conocimientos necesarios para infiltrarse en bases de datos y sistemas informatizados.

PATO CHAN

## PUNTO REFLEX

LA IDEA PRINCIPAL DE ESTE ULTRA FANZINE ES PODER CONTACTAR CON TODA AQUELLA CRIATURA (RACIONAL O DE LOS NUESTROS) QUE HAYA SUCUMBIDO AL HECHIZO DE ESTOS CUADRITOS JAPONESES. ES NUESTRA ULTIMA ESPERANZA! YA PROBAMOS EMITIR UNA CADENA DE NUMEROS PRIMOS EN UNA LONGITUD DE ONDA DE 21 CM Y A UNA FRECUENCIA DE CASI 1420 Mhz PERO NADIE NOS CONTESTO. INCLUSIVE SOBORNAMOS A VARIOS TECNICOS DE LA NASA PARA QUE PUSIERAN UN DIBUJITO DE RANMA EN UNO DE LOS DISCOS DE LOS VOYAGER PERO SIN RESULTADOS... DE MANERA QUE DECIDIMOS INTENTAR DE UNA FORMA MAS TRADICIONAL. SI TIENEN COMENTARIOS, PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y HASTA CRITICAS (DE ESTAS SOLO PERMITIMOS UNA POR PERSONA!) PUEDEN ESCRIBIRNOS A:

RAN  
BARTOLOME MITRE 1963  
DEPTO 2 (1712) CASTELAR

o

TUCUMAN 3775  
12 H (1189) CAP FED

(TRATEN DE INCLUIR SU DIRECCION  
O UN NUMERO DE TELEFONO)



# MECHA

## AMERICAN STYLE

MARCELO ROMERO

Ser fan de manga no es para cualquier tipo de gente. Entre muchas otras virtudes se debe poseer: valor, paciencia, tener algo (bastante) de dinero, y ser impermeable a ciertas críticas. Es preciso ser valeroso para ver las publicaciones de multitud de títulos que salen en otros y que muy difícilmente consigamos algún día, paciencia para soportar estoicamente que se dignen a mandarnos del remotísimo rincón del mundo que sea nuestro pedido de Robotech, Silent Mobius, Dragon Ball, B Club, Animérica o similar.

Se necesita dinero para poder hacer este tipo de compras que seguramente te van a salir un ojo de la cara ya que al tratarse de algo exótico siempre hay alguien que quiere engordar sus bolsillos a costa tuya, y por último ser impermeable a las críticas para poder escuchar calmado a cualquier fan de comics hablar maravillas de cualquier cosa de DC o Marvel y que repentinamente y muy suelto de cuerpo diga que los comics japoneses no son buenos porque son todos iguales y encima en blanco y negro.

Realmente, no es para cualquiera. Pero entre todas las cosas que dificultan que uno disfrute de este 'vicio' lo que siempre ha molestado ha sido el prejuicio existente para con la producción de historietas del

lejano oriente. Quién no ha escuchado alguna vez odiosas comparaciones? Quién no tuvo que presenciar un gesto displicente cuando uno confiesa que le gustan los dibujos animados japoneses? La mayoría de aquellos a los que nos gusta este arte ha escuchado que los manga se tratan siempre de robots ultraviolentos o de personajes de ojos lacrimógenos como si todo se redujera a las interminables batallas de Mazinger Z (con el debido respeto) o el rosario de desgracias de Heidi (idem).

En vano han sido los esfuerzos y los miles de conversaciones en defensa del estilo que orgullosamente han cultivado maestros como Ozamu Tezuka o Go Nagai. Muy pocas personas han logrado revertir los conceptos negativos que pesan sobre este género tan particular. Y es que ocurre algo bastante común; no es lo mismo que opine sobre comics un ignoto coleccionista a que lo hagan personajes como Frank Miller, Jim Lee o Stan Lee. Ya se sabe, ciertas opiniones se toman mucho más en cuenta cuando el que las vierte tiene masivamente reconocidos sus conocimientos. Grandes nombres en distintas oportunidades han vertido elogiosos conceptos y admiración hacia los manga pero ahora varios dibujantes de los U.S.A comienzan a dejar ver de manera notoria las influencias recibidas por los artistas 'nihonjin'.

### 'MECHA' MADE IN THE U.S.A

Que los comics japoneses son inconfundibles no es un secreto para nadie ya que tienen un conjunto de características que los hacen únicos



y fácilmente reconocibles. Una de ellas es la forma de representar las figuras humanas; longilíneas y de abundantes cabelleras, otra el tratamiento cuasi cinematográfico de la acción, también está la forma en que se dibujan los cambios de expresiones de los personajes, pero quizás una de las particularidades más queridas por el público es lo que en Japón se llama 'Mecha' y que consiste en el dibujo minucioso de todo lo que se refiera a elementos de Hi-Tech ya sean armas, aviones, paneles de control, trajes, naves espaciales y todo tipo de similares.

Mecha se ha transformado en un arte dentro de otro a medida que crecen los fans de los manga de ciencia ficción y fantasía, y ya que el nipón es un pueblo que se destaca por su manía por el perfeccionismo, esta se traslada a los dibujos.

Nada se deja librado al azar con el objetivo de dar más veracidad a los personajes y a los guiones. En los últimos tiempos se puede apreciar en artistas del universo de comic-books de superheroes americanos una marcada tendencia a imitar los diseños cibernéticos y mecánicos de factura oriental.

El exitoso Jim Lee, dibujante de la etapa más popular de los X Men, dio rienda suelta a lo que deben haber sido sus primeros amores en historieta en el # 270 de ese título donde ilustra a una elite de soldados pertrechados con increíbles armas y movilizándose en vehículos que no desentonarían en ningún número de Shonen Jump. El primer número de X MEN POSTER MAGAZINE Richard Bennet en-

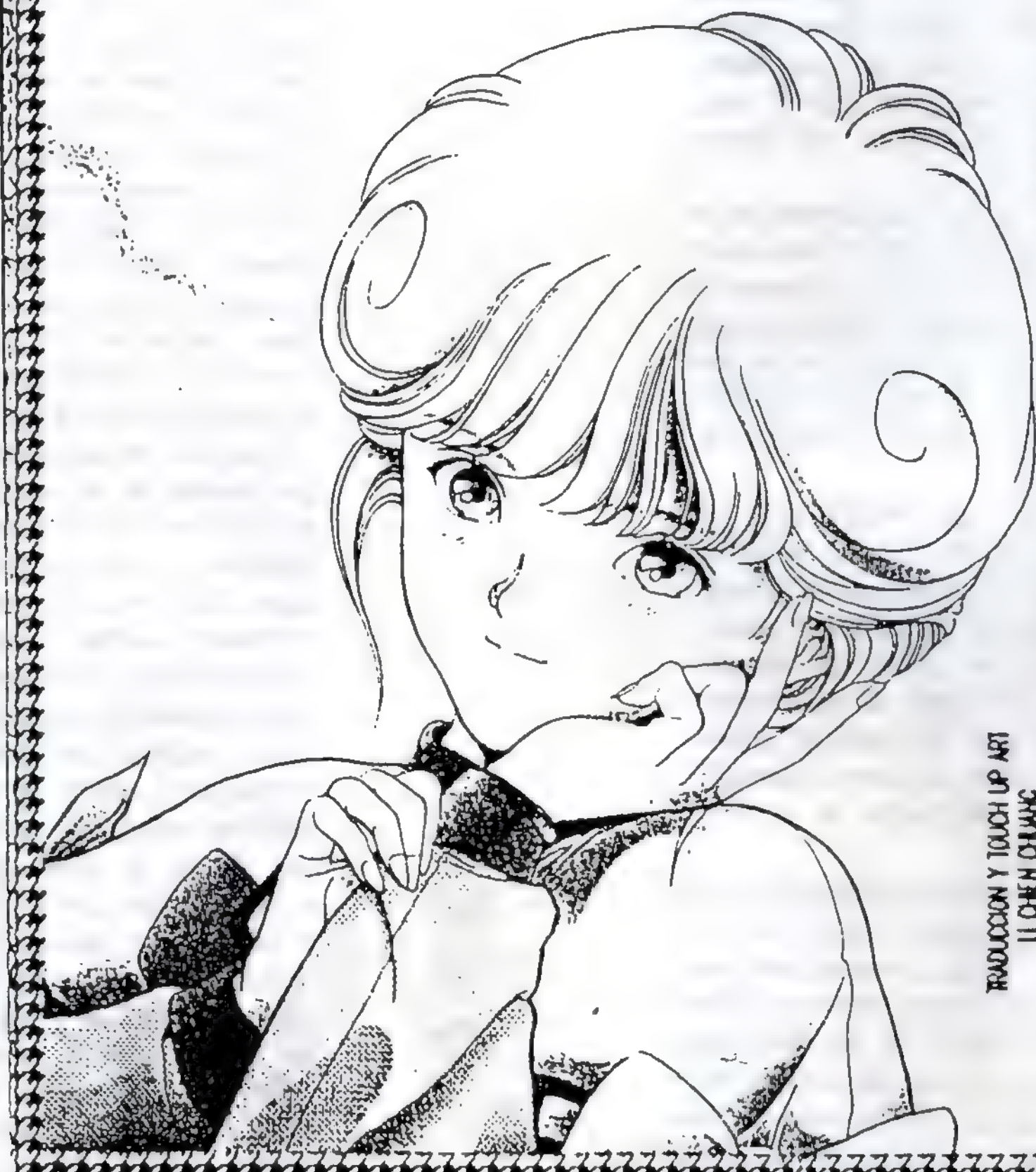
trenta o Cable, uno de los 'peso pesado' del mundo mutante, contra un ente cibernético de rico diseño y que recuerda a los personajes de Macross y a sus subsiguientes sagas. Lo mismo ocurre cuando, unas páginas más adelante, el mismo Bennet sitúa al Profesor Charles Xavier y a Jubilee en el cuarto de entrenamiento de los héroes X en un poster titulado 'The Danger Room'. Siguiendo con los títulos que llevan una X en los nombres propios vale la pena darle un vistazo a un capítulo de la saga de Excalibur The Cross Time Caper en el que todos los personajes son dibujados como si de un manga se tratara. Dejando de lado cyborgs y demás yerbas, y pasando a otro de los rasgos distintivos de la historieta niponí, el manejo de las expresiones, el ejemplo más claro se puede apreciar en los capítulos de 'Batman The Animated series'. En más de una entrega de la popular serie algún que otro personaje transforma su cara pasando de la circunspección al pánico atravesando antes por rasgos hilarantes, una marca registrada en Japón. Significan estos ejemplos que los manga comienzan a ocupar el lugar que merecen en la industria mundial? En realidad es muy difícil precisarlo con seguridad pero cualquiera sea la respuesta no deja de ser una buena señal que nueva gente se sume a viejos cultores del género como el ya nombrado Miller quien le debe bastante de su estilo a clásicos como 'Wolf & Child'. Uno podría seguir buscando similitudes entre uno y otro género pero ya se tratarían de cosas no tan evidentes, más sutiles y se corre el riesgo de parecer obsesivo o exagerado (Que uno lo sea vaya y pase pero de ahí a hacerlo público...) pero alguien vió la moto del Ghost Rider? No se parece un poquito a la que usa Kaneda?



# VIDEO GIRL AI

por MASAKAZU KATSURA

JUMP COMICS



TRADUCCION Y TOUCH UP ART  
LI CHEN CHUANG





VIDEO GIRL



CAPITULO 1 DISTANCIA ENTRE 2 ♡

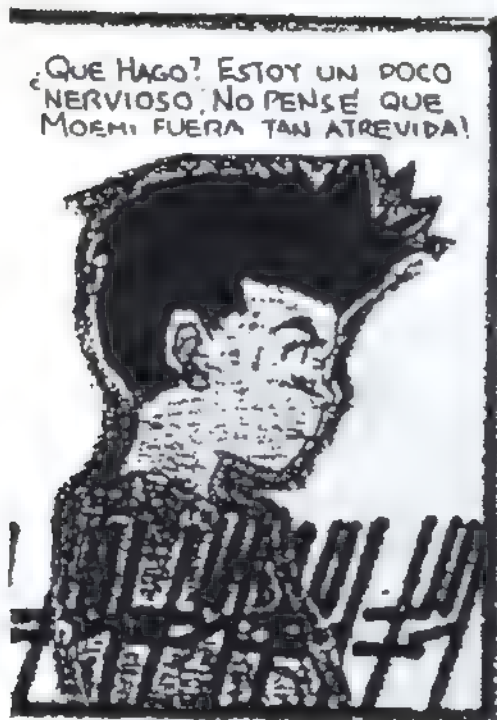


HACE  
CALOR...

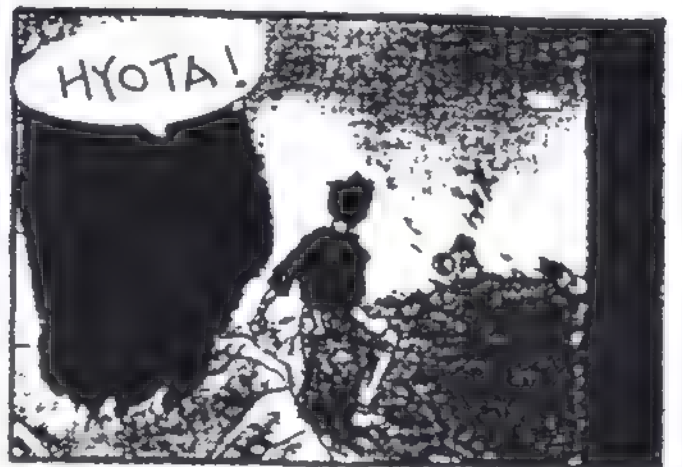


¿QUERES SACARTE  
LA CAMISA?

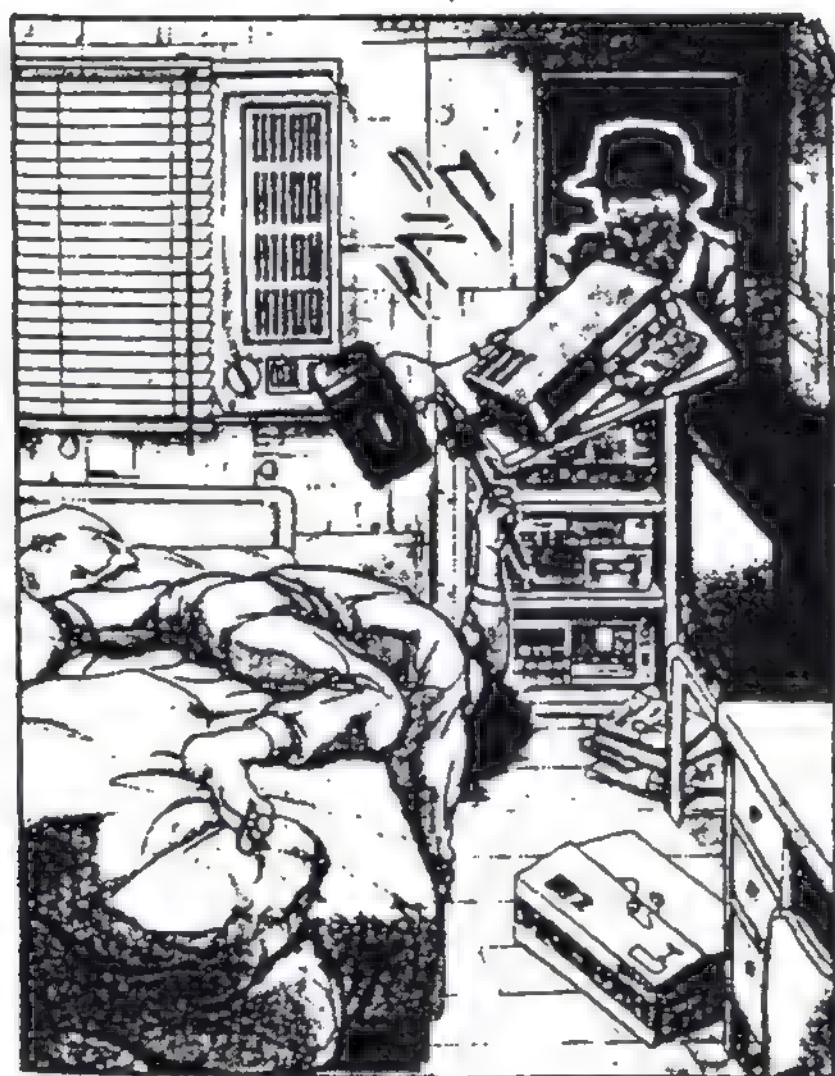
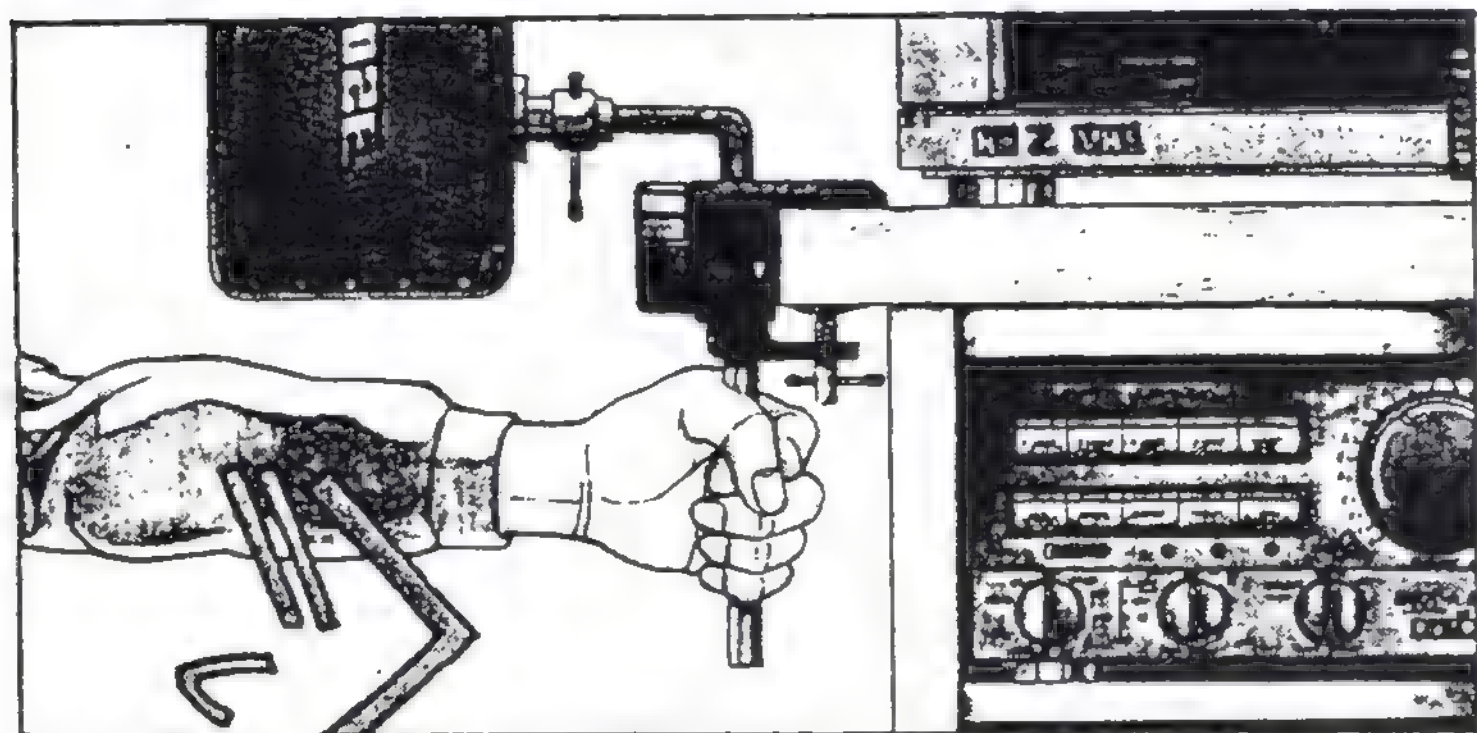
















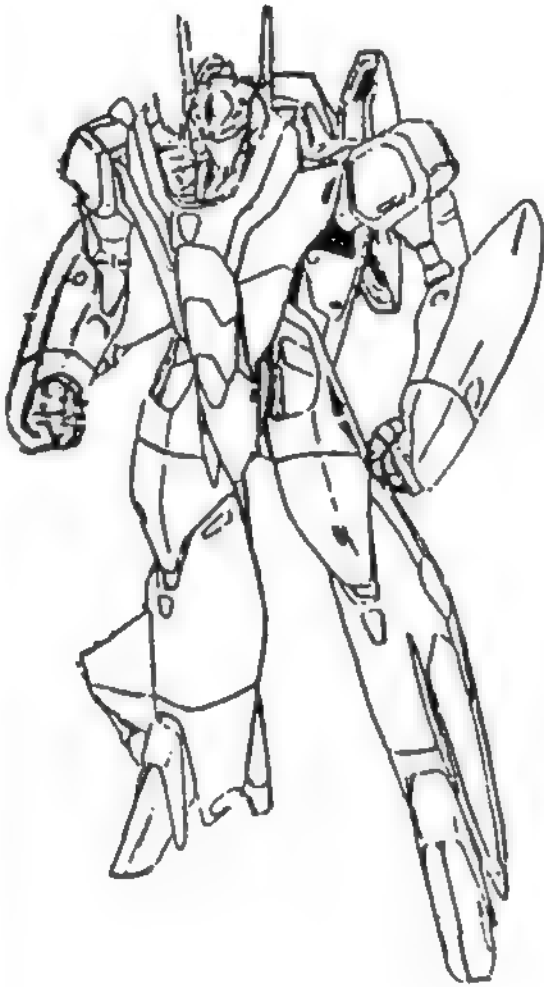
今日お睨せのいじやん!

TO BE CONTINUED



SUPER DIMENSIONAL FORTRESS

# MACROSS II



A fines de 1982 las pantallas de televisión ponían en el aire la magnífica serie de animación : Superdimensional Fortress Macross . El éxito de la misma entre el público japonés impulsó a sus creadores a dejar en suspenso la historia para brindar a los seguidores del SDF1 un largometraje que se basara en la misma trama , pero respaldándola con una producción mucho más ambiciosa . Diez años después , una segunda parte , Superdimensional Fortress Macross II retoma la saga.

Distribuido por la compañía U.S. RENDITIONS esta continuación de Superdimensional Fortress Macross ha sido lanzada al mercado americano bajo el formato OVA por lo que se encuentra disponible únicamente en tres videocassettes de dos episodios cada uno que recopilan los seis capítulos televisados en 1992 en su país de origen.

Los hechos se suceden ochenta años después de que el legendario SDF1 resultara victorioso en su batalla contra los Zentradi y Meltrandi. No encontraremos en esta nueva versión a ninguno de los carismáticos personajes de la serie original, tan solo alguna referencia a Lynn Minmay o a su música y la ausencia de Hikaru , Misa o Gloval resulta bastante decepcionante.

La trama se desarrolla en torno de Hibiki

Kanzaki, un joven reportero de la cadena de noticias Scramble News Network que, cámara en mano, nunca deja pasar la oportunidad de registrar una nota sensacionalista.

Mientras Hibiki y su equipo se prepara para desenmascarar una sospechosa reunión entre Silvie Gena ( la piloto humana/ meltrandi orgullo de las fuerzas de la Tierra Unido ) con su superior el comandante en jefe Exxegran algo mucho más dramático se da lugar en el sistema solar interior, cerca de la órbita de Marte.

Una raza alienígena, los Marduk, emerge del hiperespacio a bordo de una imponente flota de naves de combate . De inmediato las fuerzas de la U.N SPACY reaccionan y, habiendo identificado erróneamente al enemigo como Zentradi planean rechazarlos





HIBIKI KANZAKI

utilizando la Operación Minmay, una táctica concebida años atrás por la tripulación original de la fortaleza espacial.

Pero el plan falla y las defensas terrestres se ven diezmadas.

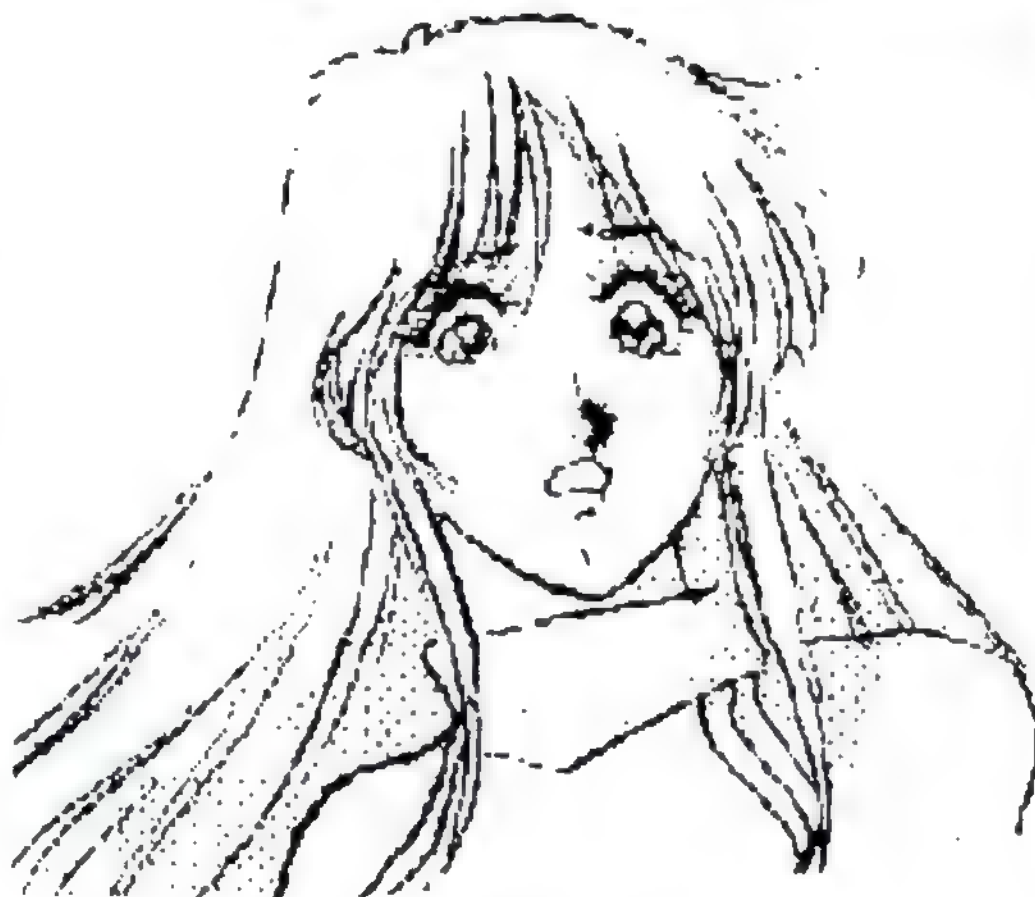
La música de Wendy Rider (la actual estrella pop de la tierra) ya no toma por sorpresa a los supuestos Zentradis que por su parte ya se encuentran prisioneros por el hechizo de las féminas Marduk (llamadas 'Emulators') quienes con sus canciones los obligan a ser la fuerza de choque en sus batallas. Hibiki Kanzaki es encomendado como piloto para llevar a un reportero veterano de guerra quien deberá cubrir los hechos.

Juntos graban material suficiente como para demostrar a los espectadores terrestres que las líneas de defensa de la U.N. SPACY se encuentran incapacitadas para repeler al invasor. Cubriendo la noticia Hibiki y Dennis se internan con su Valkyrie a bordo de una nave enemiga seriamente averiada y perplejos contemplan el cuerpo inerte de una bellísima joven de apariencia humana.

Dennis se atreve a rescatarla y tras lograrlo pierde la vida. El piloto regresa a la Tierra con la promesa de revelar a su gente la verdad sobre los acontecimientos que se suceden en el espacio y con la premisa de descubrir quién es la chica que lleva a bordo.

Entre una animación bastante mejor que la de otros programas para televisión (aunque por momentos algo descuidada) y una banda de sonido sorprendente así da inicio la nueva creación conjunta de varios estudios como Big West, Shogakukan, AIC, Oniro, MBS, Bandai, Hero Communications y Movie. Tras estas prestigiosas firmas nos encontramos con los magos del anime: Haruhiko Mikimoto (nuevamente responsable del diseño de caracteres), Kenichi Yatai en la dirección y al equipo compuesto por Koichi Ohata, Junichi Akutsu y Jun Okuda en la creación de los mecha. Estos últimos a pesar de tener en su haber títulos como Dangaio o Gunbuster no llegan a ponerse para nada a la altura de Shoji Kawamori quien sorprendiera por los prodigios mecánicos en Macross.

Se presentan nuevas versiones de los Valkyrie fighters ahora más estilizados y angulosos, poderosas fortalezas espaciales (ambos bandos cuentan con la incorporación de los cruceros de guerra Zentradi en sus filas) y guerreros melódicos (que lucen mucho mejor que los terrestres), tripulados por los Marduk.



LADY ISHTAR



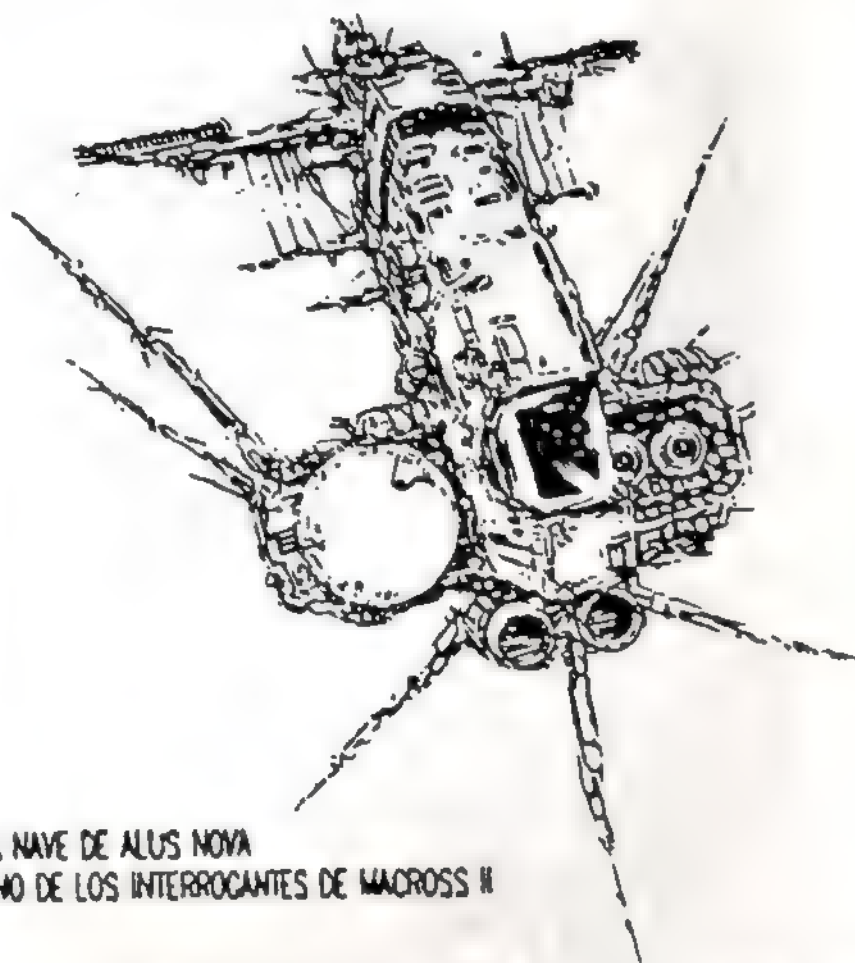
Tal vez sea la falta de originalidad algo que juega en contra de *Macross II Lovers Again* ya que tras un comienzo inquietante el argumento se inclina peligrosamente hacia el de su antecesor aunque lamentablemente sin contar con el soporte de unos personajes mucho más carismáticos y creíbles. Obvios resultan las comparaciones entre Hibiki Konzaki e Hikaru Ichijo, Ishtar con Lynn Minmay y Silvie Gena con Misa Hayase. Tal vez no se les ha jugado limpio a estos nuevos 'intérpretes' ya que resulta casi imposible desarrollar una personalidad en tan solo seis episodios (recién en el tercer o cuarto capítulo el espectador comienza a entender las características y los motivos que impulsan a Silvie, Hibiki, Feff o Ishtar y cuando esto ocurre la historia alcanza prácticamente a su final).

Los personajes secundarios son varios y corren por cuenta del teniente Nexx (novio de Silvie Gena) y sus compañeras de armas Natasha y Saori.

Feff es el principal enemigo de los humanos siendo la mano derecha de Lord Inques, líder de los Marduk.



SILVIE GENA

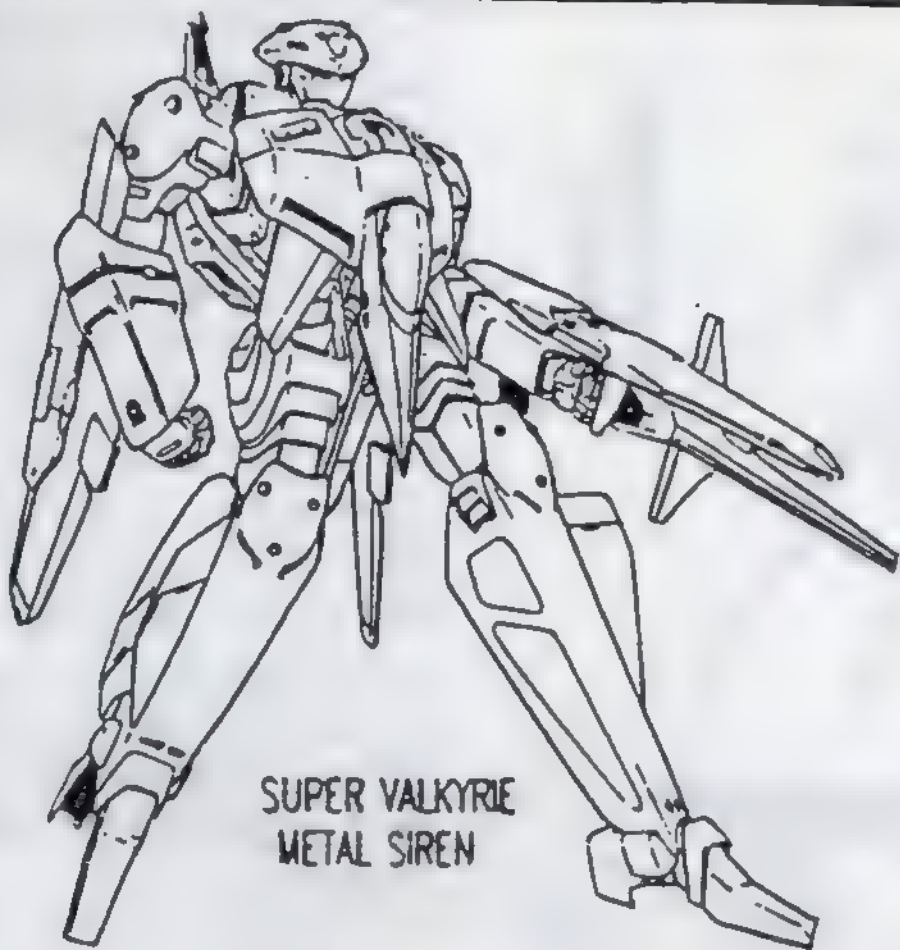


LA NAVE DE ALUS NOVA  
UNO DE LOS INTERROGANTES DE MACROSS II

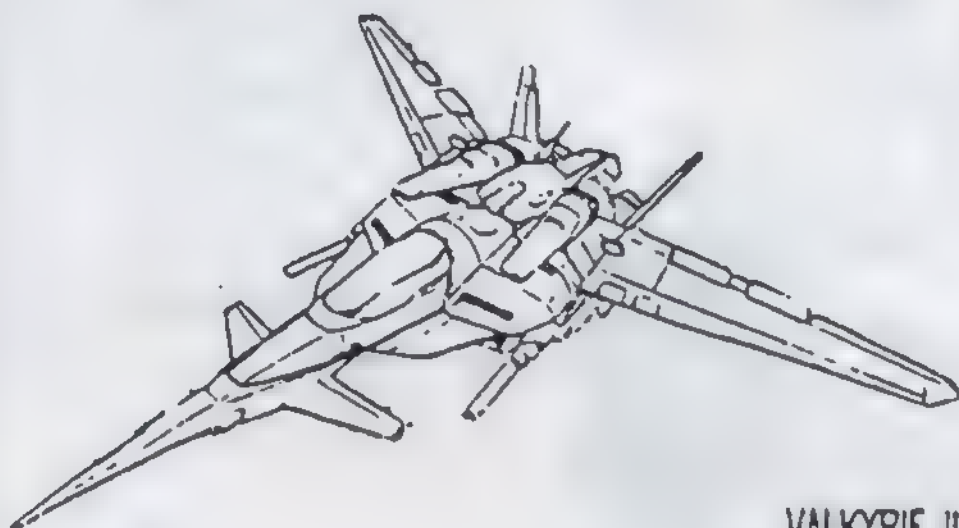
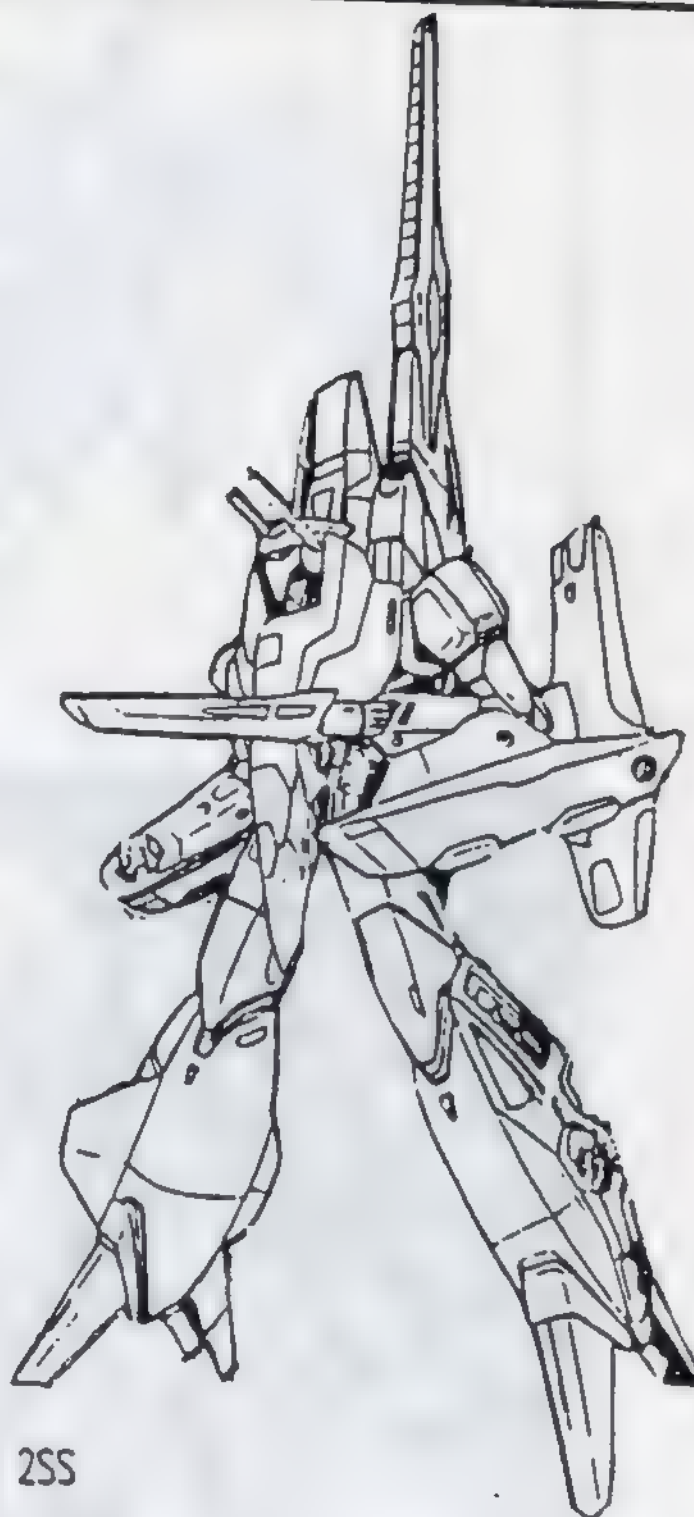
Mención aparte merece la banda de sonido, que desde el tema de apertura presagia que los días de Minmay han quedado atrás (aún teniendo en cuenta la versión americana Robotech). La voz de Mika Kaneko sorprende especialmente en 'Deja Vu Please be close to me' tema de cierre de cada capítulo y en honor a la verdad la música de la serie equilibra los puntos flojos que puedan encontrarse.

Si se compara este *Lovers Again* con la serie *Macross* (que se dio a conocer en casi todo el mundo por ser la primer parte de *Robotech*) la impresión que se tiene es que la década que separa a ambas obras no ha pasado en vano. En cierta manera *Macross II* tiene un aspecto más adulto, más evolucionado. Si en cambio se toma como punto de referencia a la película *MACROSS '84* (También conocido como *Do you remember Love* o *Clash of the Bionoids*) concluiremos que esto aún sigue saliendo victoriosa a pesar de los desarrollos técnicos, los gráficos por computadora y los efectos visuales. Las ideas originales prevalecen.





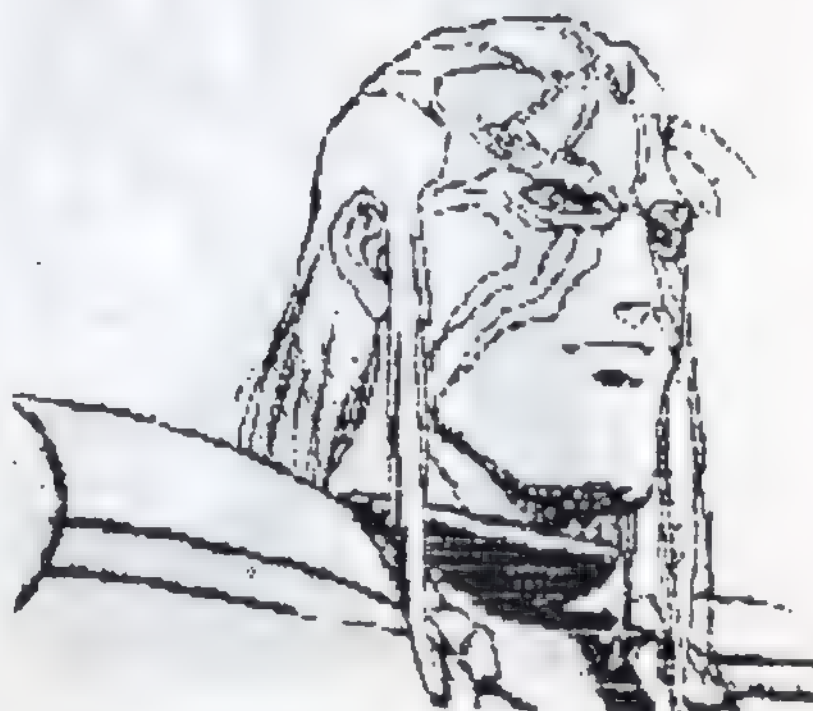
SUPER VALKYRIE  
METAL SIREN



VALKYRIE II VF 2SS



WENDY RIDER



LORD FEFF





F-95X EN SU MAQUINA  
DE COMBATE



EPISODE 6  
SING ALONG PART 1

Tsugo Okazaki fue el encargado de plasmar la espectacularidad de los videos en manga, misión que llevó a cabo en forma impecable y que fuera editada por Viz Comics a lo largo de diez números.

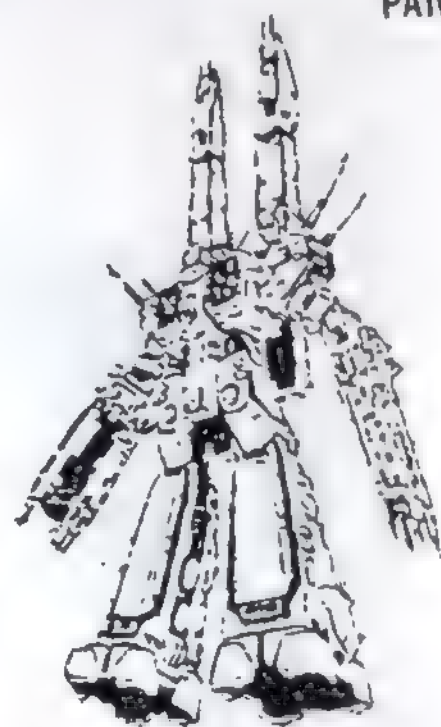
En resumen, los OVA de Superdimensional Fortress Macross II -Lovers Again- resultan imprescindibles para los que se hayan deleitado con su predecesora o para aquellos que estén ávidos de una gran dosis de acción, intriga, romance y combate donde sólo recuerdan las estrellas.

Para los más fanáticos esta obra resulta el preámbulo de lo que viene: otra serie de cuatro OAV bajo el título provisorio de Macross III (Macross Plus), donde la historia se desarrollará cien años después de Lovers Again.

Esta producción será acompañada de un largometraje mientras que es un hecho que Haruhiko Mikimoto está trabajando en los próximos veintiseis nuevos capítulos televisivos de Macross!

La originalidad no cuenta: estamos en los noventa.

PATO CHAN



UNA DE LAS PAGINAS DEL MANGA  
DE TSUGO OKAZAKI & SUKEHIRO  
TOMITA



# ATAQUE MANGA

EDUARDO  
ORENSTEIN

## UN JAPONES 1,100 MILLONES DE JAPONESES

'En Japón se utiliza más papel para historietas que para papel higiénico'.

Esa es una maravillosa comparación estadística que nunca acaba de sorprenderme. Pasa el tiempo y me sigue maravillando, no se si tanto por su contundencia informativa como por sus connotaciones escatológicas. Algunos conservadores a quienes se los he comentado no perdieron oportunidad en señalar que las historietas japonesas son tan malas que mejor pueden servir para los que tienen poco papel. Abandonando las xenofobias, lo cierto es que en Japón se editan 1.700 millones de ejemplares al año de Manga (historieta), y si bien, con este volumen, la producción es imposible que tenga una calidad pareja, las probabilidades indican, aunque sea pura estadística, que habrá sin dudas algunas excelentes.

Claro que los criterios de calidad cambiarán de Oriente a Occidente y lo que nos llega y juzgamos lo mejor, no deberá ser lo mismo en su país de origen. Y productos como Akira de Katsuhiro Otomo, que fueron éxito en Japón, y también un boom en occidente, lo ha sido gracias a elementos exportables que tenía en su concepción y fundamentalmente a la rediagramación y color que le pusieron en Estados Unidos para convertirla en el éxito que conocemos. Pero los japoneses, por suerte, son otra cultura y tendrán claves sólo comprendidas por ellos y que en la mayoría de los casos apenas lograremos rozar en su superficie.

Siendo apenas un individuo, mera hormiguita en esa inmesidad operacional, me siento importante porque mi esfuerzo diluido en un fuerte río de energía humana, fluye maravillosamente hacia el océano de la victoria'.

Confiesa Mitsuo Takeyama, en el libro de la investigadora brasileña Sonia Bibé Luyten, 'O poder dos quadrinhos japoneses'. Takeyama consagra su vida a la empresa Mitsubishi, trabaja 10 horas diarias y luego protocolariamente va a beber con sus colegas y jefe, viaja 3 horas para ir y volver a casa, donde llega cuando todos duermen, incluso su esposa con sus hijos, y con la que se relaciona a través de la cena que le deja preparada. Takeyama se confiesa feliz.

También leo mis manga. Me gustan las historias eróticas que me hacen olvidar por algunos momentos la ausencia actual de vida sexual, que llevaba al principio de mi casamiento, agrega Takeyama. Que el Japón utilice el 40% de su papel impreso, en hacer manga, no se explica como remedio contra la alienación de una vida cotidiana consagrada a la producción. Podrá ser un talismán para cumplir sueños o una diversión barata, pero es mucho más que esto.

A pesar de haber tenido, el Japón, una inevitable influencia de la historieta americana de posguerra, padeciendo la ocupación de Estados Unidos, su tradición de manga nace hace casi 200 años, pero mucho antes, cuando adquieren la escritura ideográfica, se encuentran con la base de una visión iconográfica del relato, y narrativa de la pintura.



## DE BUENA CUNA

La palabra "historieta", entre nosotros, sugiere algo menor, no se cuentan historias, sino, algo más frívolo, historietas. En España ni le buscaron nombre al género y pasaron a llamarse Tebeos, por la revista TBO, donde aparecían. En Estados Unidos, los condenaron a ser Comics, así hagan llorar. Pero Mangá o Manga ha tiene un origen ilustre. Hokusai, el célebre pintor japonés, es el primero que lo utilizó, a principio del siglo XIX, para denominar la serie de 15 libros con dibujos rápidos, costumbristas, fantásticos o mitológicos, etapa muy importante de su obra. La traducción sería: MAN-involuntario o "en despecho de sí mismo" y GA-imagen. Pero esta traducción es tan imprecisa como que MAN también podría significar "moralmente corrupto".

Luego de Hokusai y en este siglo, el término se hace extensivo a los dibujos populares, caricaturas o historias dibujadas.

Pero es recién bajo la influencia de Estados Unidos en la posguerra, que los Mangá, adquieren la forma con la que los conocemos. Y el fundador indiscutido fue Osamu Tezuka, el creador de nuestro entrañable Astroboy, que inspirado en la escuela Disney, y en la animación Hanna Barbera crea personajes cabezones de ojos enormes, para historietas donde va a privilegiar más la acción que el dibujo. Para Tezuka, los Mangá son su "esposa": pero la animación se convierte en su "amante", como él mismo reconoce. Y es en esta "infidelidad" donde más se destaca, al no contar con los medios de los grandes estudios de animación americanos, se ve forzado a mover los personajes y dar ritmo a la acción con un elaborado lenguaje cinematográfico: juego de montaje para agregar tensión, movimientos de cámara y zoom.

Este lenguaje luego lo trasladará a los Mangá, y sus seguidores lo aprenden dejando como una característica de la historieta japonesa, las historias bien contadas.

## DESCUBRIENDO ORIENTE

La proverbial laboriosidad japonesa, logró en poco tiempo desarrollar una industria del dibujo animado con fuerza y stock para inundar mercados que hasta el momento eran feudos intocables de los Estados Unidos. Y si bien no podían competir con calidad de dibujo, o sofisticada animación, ofrecían imaginación y sobre todo a bajo costo. El merchandising de algunos éxitos nos ofreció el primer contacto con historietas japonesas, que en la mayoría de los casos estaban lejos de ser lo mejor del mangá, y nos quitaban las ganas de conocer más. Pero algún aventurado "Marco Polo" de tanto en tanto, traía noticias de aquella tierra. Se intuía un gran "reino" por descubrir.

Después de 20 años de éxito en Japón, conocimos, y en versión norteamericana "El lobo solitario y su cachorro", de Kazuo Koike y Goseki Kojima. Son las aventuras de un Ronin, solitario samurai, perseguido a muerte, que debe salvar su vida, molando a lo largo de 7000 páginas, y mientras empuja un cochecito de bebé con su pequeño hijo. Frank Miller, además de haberle definido a Batman, en el "Dark Knight", el carácter psicópata que ahora ostenta, se destacó por su particular forma de narrar. Grandes secuencias de silencio, montaje de cuadros para dar tiempo, gigantescos planos de acción y violencia, son las caracteris-



tipicos de Miller, que no son otras que las de la historieta japonesa. En el 'Lobo Solitario' esta forma de contar logra expresividad pocas veces vista en la historieta occidental. La honestidad de Frank Miller lo ha llevado a prologar las ediciones de First Comics, del 'Lobo Solitario' y destacar su admiración. Pero aunque no lo logre siempre hay que reconocer que Miller cuando mejor se expresa es cuando combina lo mejor del comic, con lo que más nos gusta del mangá.

Las editoriales independientes americanas empiezan a buscar en el Japón buenos productos que puedan competir con los monopolios Marvel y DC. Traen 'Mai, the psychic girl' mezclando elementos fantásticos, artes marciales, misticismo oriental y violencia contemporánea. La receta de probado éxito en Estados Unidos, hace que hasta las propias editoriales empiecen a promover una legión de héroes japoneses, con dibujos al estilo pero de dibujantes y guionistas norteamericanos.

### NO AVIVES GILES

Las editoriales independientes nos hicieron descubrir el Oriente y el público de comic-book descubrió que no sólo enmascarados con calzoncillos largos le podían ofrecer acción. Pero como de hacer dinero se trata, la Marvel deja que el Hombre Araña siga tejendo su tela, mientras ellos cierran un trato con la Kodansha para publicar Akira en 32 volúmenes de 64 páginas cada uno. Más de 2.000 páginas de poderes psíquicos, violencia juvenil, humanidad posnuclear, lucha por el poder, y batallas apoca-

líticas, son la aparición en sociedad (con maquillaje al uso nostro) del mangá por estas tierras. El éxito de Akira, dejó un buen saldo en las arcas de las editoriales que la publicaron, pero sobre todo le abrió las puertas a las editoriales japonesas. La Kodansha [este año] se presentó en el Salón Internacional del Comic en Barcelona. Publicó grandes anuncios en los diarios, y afiches en las calles pidiendo dibujantes para su 1.100.000 ejemplares semanales que publica. No se supo de ningún contrato salvo el de Moebius como guionista de una historia de un hombre 'lcara' que nace con alas. Tal vez ésta sea una estrategia sutil de penetración en un mercado, de la mano del dueño de casa. Para algunos editores y dibujantes, lo del mangá es una amenaza amarilla al mejor estilo Caniff años '40. Bajos costos, enorme producción y aunque no lo quieran reconocer, buena calidad. Para otros, y sobre todo los lectores, el mangá es una refrescante opción en un panorama historietístico decaído. Para Moebius, aunque piense en el contrato, la 'amenaza' no es tal: 'No me parece que hayan invadido. Ellos faltaban. Existían y no los conocíamos. Es totalmente anormal que existan sectores enteros de la cultura, de la expresión de la historieta, que estén ocultos por ignorancia, por pereza o por proteccionismo. No es la libre empresa, es la libre circulación del pensamiento, de las ideas y de las obras. Es el mínimo para la sobrevivencia cultural de este mundo. No hay otra alternativa o posibilidad a considerar. Todo lo que no sea esto es un monstruosidad.'

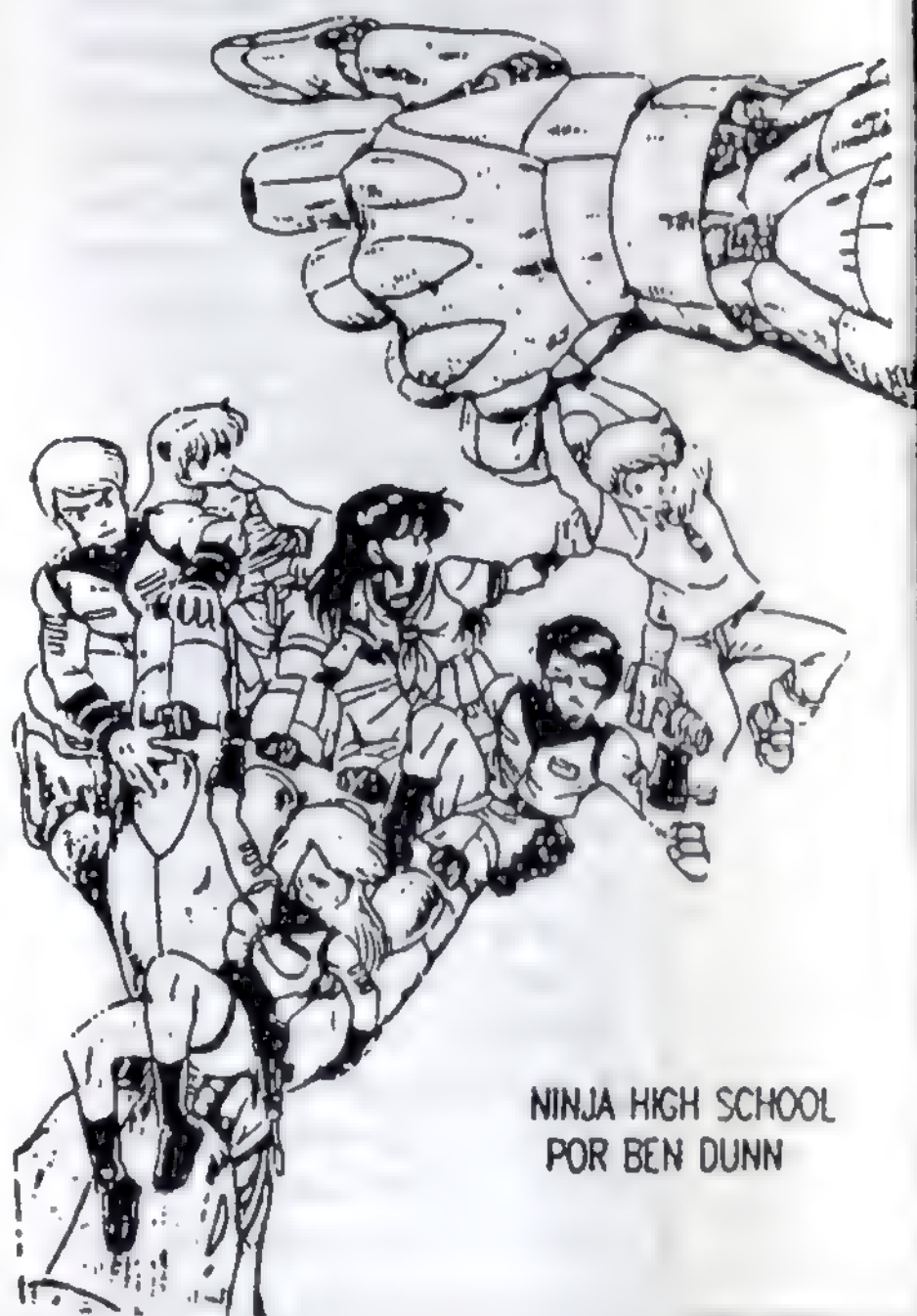


# AMERIMANGA

'Amerimanga' suena a mixtura entre 'América' y 'Manga' y de hecho lo es. Este es el término con que se da a conocer un fenómeno cada vez más creciente, el de los 'manga (norte) americanos; comics realizados en USA imitando el estilo artístico de los autores japoneses, y en la mayoría de los casos retomando personajes e historias originarios también de oriente.

Quizás la expresión más apropiada para estos comics no sería la de 'amerimanga' aunque es la que mayormente predomina y el más conocido; habría que pensarlo con el término más abierto de 'manga occidental' ya que otros países, muchos de ellos europeos, como España o Francia e incluso el nuestro propio, llegaron a realizar esta clase de adaptaciones.

La causa de este fenómeno se debe, principalmente, a que las compañías editoras vieron la oportunidad de hacer una buena suma de dinero, aprovechando el éxito que tenían algunas de las series de animación japonesas entre la gran cantidad de público que las consumía con un fervor incomparable. Se podría decir que las editoras casi se 'aprovechan' del desprevenido y fanático lector, ya que este busca un comic acorde con la calidad que posee la serie que admira, o comparable al estilo de los artistas japoneses que idolatra, encontrándose en la mayoría de los casos con un trabajo bastante mediocre, a veces bastante malo y sólo en muy raras (demasiado raras) ocasiones con un trabajo que valga la pena.



NINJA HIGH SCHOOL  
POR BEN DUNN

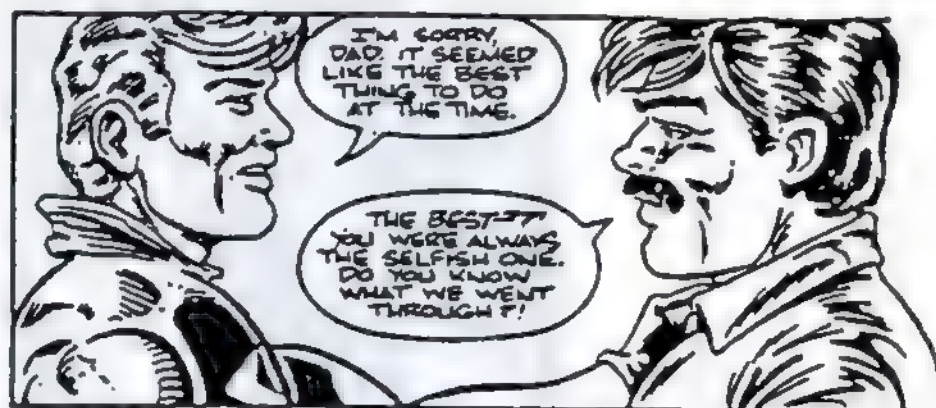


Es destacable la gran cantidad de controversias y paradojas que nos presenta el mundo del 'amerimanga', de las cuales se mencionarán algunas, junto con un poco de historia sobre algunos títulos, autores, compañías, etc.

Tal vez una de las pioneras en incursionar en el 'amerimanga' sea 'NOW Comics', quien en la década de los '70 publicó sus colecciones de los ya clásicos 'Astroboy' y 'Speed Racer' ('Corredor de velocidad') más conocido entre nosotros con el nombre de 'Meteoro'. De éste último, sus aventuras han sobrevivido hasta la actualidad en diferentes colecciones, incluso en donde el hermano de Meteoro, 'El corredor enmascarado' (Racer X) Rex, ha tenido su propio comic. El dibujo ha pasado por muchos autores en sus distintas etapas, por lo cual también es diverso, siendo tal vez más fieles al original los más viejos, ya que el dibujo de la última colección publicada por NOW, a cargo de Joe Koziarski y Kyle Holtz no le queda nada que nos recuerde el estilo japonés, sino el típico (y ya insulso) dibujo norteamericano.

Casualmente los dos únicos 'mangas occidentales' realizados en nuestro país coinciden con lo editado en USA por NOW Comics pues precisamente fueron 'Meteoro' y 'Astroboy' también por la misma época. El primero fue publicado por la conocida 'Editorial Abril', mientras que el segundo fue una edición de 'MO.P.A.S.A', a cargo de los dibujantes Carlos Paura y Prys, podemos decir que era el típico dibujo caricaturesco argentino, con excepción de los personajes principales que mantenían algo de su 'aire' oriental.

Otra compañía pionera fue 'Comico, The Comic Company' quien comenzó adaptando la exitosa serie 'Starblazers' (conocida en nuestro país como 'Viaje a la Última Galaxia') y que luego publicara en 1985 ese gran éxito llamado 'Robotech'.



### LA ACTUAL VERSION DE SPEEDRACER EN COMICS

Desgraciadamente poco se puede decir sobre estas dos colecciones, más que a pesar de que ambas series fueron grandes sucesos, su adaptación al papel fue un poco menos que desastrosa, en el caso de Robotech, el trabajo artístico no estuvo confinado a un solo artista, sino a una infinidad de grupos rotativos de dibujantes que se iban alternando para agilizar la 'producción' (algo muy común en el comic norteamericano), siendo el resultado pésimo, ya que de número en número el arte variaba inconstantemente y a esto hay que sumarle que no era nada bueno comparándolo con lo que se esperaba de esta serie. En esta inconstancia artística, por mencionar algunos de sus autores, se pueden encontrar trabajo medianamente 'aceptables' como el de Svea Slouch o el de Mike Leake, y páginas francamente deplorables como las de Neil D'vokes o las de Harrison Fong, este último en la actualidad sigue haciendo sus desastres en la versión amerimanga de 'Zillion'. En cuanto a los guiones también hay poco que decir, ya que al tratarse de adaptaciones de la serie animada es casi nula la creatividad puesta en ellos. En la actualidad la compañía heredera de la saga Robotech (y de otros populares títulos también) es 'Eternity Comics', quien a partir de 1988 comenzó a publicar la adaptación de la frustrada 'Robotech II'.





### ROBOTECH EN COMICS DIBUJADOS POR NEIL D'VORES

la publicación, a diferencia de la de Comico, que lo hacía en colores, fue realizada en blanco y negro, tal vez para parecerse a los mangas originales o tal vez para abaratar los costos de impresión. El arte, en este caso, está a cargo de los hermanos John y Jason Walltrip. Paradójicamente este fue su primer trabajo profesional en el mundo de los comics, anteriormente ellos habían trabajado realizando portadas de libros y juegos, hicieron también un comic amerimanga 'under' llamado 'Cyber Knights', el cual, fue visto por un directivo de Eternity Comics y como resultado este les propuso a los hermanos Walltrip trabajar en el reciente proyecto que envolvía a Robotech. Más paradójico aún es que los Walltrip, debido a una incompatibilidad horaria jamás en su vida habían visto un capítulo de la serie Robotech.

En cuanto al trabajo de John y Jason Walltrip cabe destacar que es un poco superior al realizado por Comico, aunque en la actualidad la calidad del dibujo ha decrecido, lo cual es una pena ya que si se lo propusiesen podrían llegar a hacer



LA SAGA DE ROBOTECH  
CONTINUA CRECIENDO EN  
LAS PAGINAS DE LAS  
COLECCIONES DE MALIBU  
COMICS







## LOS PROTAGONISTAS DE LA TERCER GUERRA ROBOTECH SEGUN TIM ELDRED

algo considerablemente bueno, al menos eso nos demuestran ciertas portadas y ciertas publicidades de sus comics, que están dibujadas bastante decentemente, cabria señalar que esto podria ser una trampa 'cazabobos' para atrapar compradores que indefectiblemente (nos suele pasar a todos) se quien por una bien dibujada presentación.

Otro artista que merece ser considerado es Tim Eldred quien ha realizado varios trabajos para Eternity Comics, como adaptaciones de los populares 'Captain Harlock' (para nosotros 'Capitán Raimar'), 'Lensman' e incluso 'Robotech' además de algunas creaciones propias como 'Cybersuit Arkadine', esta última no editada por Eternity. Lo contradictorio en él, a diferencia de los Walltrip es que él es un gran fanático y un gran conocedor de 'Manga' y 'Anime', que ha escrito artículos en prestigiosas revistas de animación japonesa y que también ha escrito libros monográficos sobre algunas series como 'Gundam' o 'Armored Trooper Voloms', llegando a dibujar a Captain Harlock por fanatismo, al igual que sus comics de Robotech, que la mayoría de las veces están ambientados en la tercer guerra, debido a su devoción por la serie 'Genesis Climber Mospeada' la cual es la base original de esa parte de Robotech.

Como se decía, lo contradictorio en él es que a pesar de todas las virtudes enumeradas su estilo de dibujo es pobre también, no porque su trabajo artístico sea del todo malo (algunos de sus dibujos para el Capitán Harlock son realmente buenos) sino que no puede desprenderse totalmente del estilo occidental resultando más que nada una especie de mezcla un tanto desconcertante.

El último que vale la pena nombrar del equipo de Eternity es sin duda Ben Dunn quien a diferencia de los demás autores su fama no se la debe a las adaptaciones que realizó (entre ellas, Captain Harlock, al igual que Tim Eldred), sino a sus propias creaciones. Ben Dunn también es un gran fanático del manga, el cual, al crear su pequeña editora de comics, la 'Antartic Press', comenzó a publicar una revista de recopilación de amerimangas de diversos autores llamada 'Mangazine'. Luego veria la luz su gran suceso 'Ninja High School' (Secundaria Ninja), que luego pasó a editarse por la más grande Eternity. El estilo de Ben Dunn es realmente bueno, y está basado no en el movimiento manga actual sino en uno más clásico, muy en el estilo de la afamada dibujante japonesa Rumiko Takahashi la autora de 'Urusei Yatsura' y 'Ranma 1/2', entre otras, no sólo por su arte



sino por sus guiones ,que incursionan en situaciones ridiculas e inesperadas,cargados con grandes dosis de comedia (más de una vez habremos soltado una carcajada). También vale decir que debido a su éxito se está realizando una versión animada de Ninja High School por una compañía nipona y que pronto Ben Dunn hará un cross-over (término conque en USA se hacen referencias a los comics donde personajes de distintas obras se 'cruzan' o intervienen en una misma historia) de la misma con Meteoro.Asi ,nuevamente, el afamado corredor tendrá un dibujo más apropiado que los esperpentos que produce actualmente NOW Comics.

Un hecho curioso,que se suma a las innumerables contradicciones del amerimanga y que involucra a Ben Dunn es que cuando Comico comenzó a realizar sus adaptaciones de Robotech Dunn quiso participar del proyecto y fue rechazado! - decisión imperdonable ya que Ben Dunn posee mucho más talento que muchos de los dibujantes de Comico! -



CAPTAIN HARLOCK  
SEGUN TIM ELDRED



#### LA VERSION DE ADAM WARREN DE DIRTY PAIR

En contrapartida, también en Eternity podemos encontrar ejemplo de 'desastre supremo', realizado por Michael Ling ,que lo ha plasmado en las páginas de una colección de Robotech, aunque sin llegar a los límites que hizo Now Comics con Meteoro (siendo este el dibujo de menor calidad que haya sido publicado por Eternity). Por último encontramos a 'Dark Horse Comics' que publica una versión amerimanga de la serie 'Dirty Pair' (Par sucio) dibujado por Adam Warren , y puedo decir sin temor a equivocarme que éste es el mejor amerimanga que se haya producido. Su estilo es prácticamente idéntico al japonés ,tal es así que al verlo por primera vez puede llegar a confundirse con un manga original sin ningún problema. Y lo mejor de todo está por venir , ya que pronto comenzará a realizar su adaptación de la célebre 'Bubblegum Crisis'.



Como conclusión final podemos decir que el omerimanga está lejos de extinguirse, al menos mientras que el manga siga teniendo éxito en occidente y de dinero a los editoras; y que seguirá expandiéndose tal como el manga lo está haciendo.

Aunque el omerimanga está lejos de parecerse a un original japonés, hay que ser justos y decir que no todos ellos tienen la calidad o la que estamos acostumbrados a ver, de la gran cantidad que son publicados en Japón.

Sólo nos queda esperar que el omerimanga mejore para una mayor aceptación entre sus lectores.

G.F.P



BUBBLEGUM CRISIS EN EL TRAZO  
DE ADAM WARREN

## NOS ENTERAMOS EN EL HARUKIYA

Hayao Miyazaki es uno de los directores de animación más talentosos y respetados mundialmente. Su obra más importante puede encontrarse en algunos videoclubes del país y suele ser incluida en la programación de los canales de cable, bajo el título de 'Los guerreros del viento'. Aunque ninguna de sus otras producciones (con excepción de una serie televisiva de los setenta 'Conan el niño del futuro') ha sido editada en la Argentina, todas ellas son sinónimo de éxito, tanto por el despliegue visual como por sus argumentos profundamente arraigados en los conflictos humanos. Para pena de muchos Miyazaki parece ir alejándose lentamente del mundo del anime y el manga. Sin embargo corren rumores sobre dos futuros proyectos en los cuales se vena involucrado. En uno de ellos cedería la dirección a otro virtuoso, Isao Takahata, pero participaría activamente de la producción general. La película tratará sobre la problemática de unas criaturas llamadas Tanuki que se ven amenazados de muerte cuando el bosque en el que habitan comienza a ser devastado por la maquinaria del progreso. Pero los Tanuki poseen la habilidad de cambiar

su aspecto físico e intentarán mezclarse entre los agresores humanos para sabotear sus planes. El segundo proyecto llevará por título Mononoke Hime y será dirigido por el propio Miyazaki. La historia se asemeja a la de La Bella y la Bestia. Por ahora existe una versión de los storyboards en libro, la película sería estrenada en 1995. \* Viz Communications, la editorial norteamericana responsable de la edición de los más importantes mangas en inglés lanzó este mes el primer volumen de Shojo manga (manga para chicas); el futuro de la serie dependerá, obviamente, del volumen de ventas ya que sólo el 7 % de los consumidores de estos productos son de sexo femenino. \* El anime en castellano ya es un hecho. Dos de los videos editados originalmente en Inglaterra por Manga Video han sido doblados al español. Se trata de Dominion y El puño de la estrella del norte, estos títulos están basados en los mangas de Masamune Shirow y Tetsuo Hara. \* Se confirman los rumores sobre la aparición de un 'Ultra Fanzine' de producción nacional dedicado al anime y al manga. Podemos afirmar que se trata de una obra absolutamente fantástica.





PROXIMO NÚMERO: ESPECIAL EDICION ULTRA-X, MANGA  
GALS, DRAGON BALL, BUBBLEGUM CRISIS, TETSUO: THE IRON  
MAN y LAS AVENTURAS DE RAN.  
A LA VENTA DENTRO DE UN MES.